Nr. 46
11.11.1993
E 19002 C
DM 2,80
S 23.-
SFr. 3.00
Walt Disney's
MICKY MAUS
MAGAZIN
FRANKREICH FF 12,00 · BELGIEN FRS 58,00 · NIEDERLANDE hfl 3,50 · LUXEMBOURG lfrs 58,00 · ITALIEN Lire 2800 · SPANIEN Ptas 240 · UNGARN Ft 187
007
Uli Vogel
12
Stuttgart
Micky Maus Decoder
Decoder Disc
Micky Maus Magazin
SPEZIAL-AGENTENPASS
SPEZIAL-AGENTEN-PASS
+ Doppel-Decoder zum Entschlüsseln geheimer Nachrichten!
DETEKTIV-CLUB
Micky Maus
Wieder spannende Kriminalfälle zu lösen!
4 Sammelkarten
ehapa

Freundschaft über Grenzen!
KINDER GIPFEL 1994
Euro Disney Resort
Kinder-Gipfel im EURO DISNEY® RESORT
Die europäischen Disney-Magazine laden Kinder aus zehn Ländern zum Kinder-Gipfel im EURO DISNEY® RESORT bei Paris ein, zum Spaß-Haben, zum Einander-Kennenlernen, zum Freunde-Werden.
Großer Freundschafts-Wettbewerb für Schulklassen
in der nächsten MICKY MAUS!
©Disney
Erster Preis:
Die Siegerklasse nimmt mit drei Lehrern teil am Kinder-Gipfel im
EURO DISNEY® RESORT
Weitere tolle Preise:
Für Schulklassen
3 Personal Computer
Highscreen Colani. 486 SX. Komplett mit Festplatte, Farbmonitor, Drucker und Software.
Für Einzelteilnehmer
10 SEGA Mega Drives
150 Freundschafts-Taschen
300 Freundschafts-T-Shirts
Im Herzen des EURO DISNEY® RESORTS: Le Château de La Belle au Bois Dormant - das Dornröschenschloß.
AIR FRANCE
BIS ANS ZIEL IHRER WÜNSCHE. WELTWEIT.
Freundschaft über Grenzen - eine Aktion der europäischen Disney-Magazine zusammen mit Air France und dem EURO DISNEY® RESORT

Hallo Freunde!

Diesmal müßt ihr Geheimtexte entschlüsseln, wenn ihr beim Lösen der Kriminalfälle in diesem Heft erfolgreich sein wollt! Aber das ist mit Hilfe der Decoderscheibe in eurem Agentenpaß überhaupt kein Problem! Steckt als Extra im Heft!

scan + edit: tommy5772

INHALT

Donald Duck
Auf nach Paradisio! — SEITE 4

Witze, Tips & Tricks
Streich der Woche: Mißgriff — Seite 16

Micky Maus
Der König von Zambolien — Seite 18

Noch einmal spannende Kriminalfälle zu lösen!

EXTRA SEITE 28

Extra
AGENTENPASS MIT DOPPEL-DECODER
Zum Entschlüsseln und Schreiben von Geheimnachrichten!

DuckTales
Kindischer Zauber — Seite 33

Onkel Dagobert
Fracht für Fotobogo — SEITE 44

Test
Zu welchem Dino-Typ gehörst du? — Seite 53

Ente gut, alles gut...
Mit den aktuellen Disney-Neuigkeiten — Seite 54

Sammelkarten
Dinosaurier: Corythosaurus **Motorräder:** Easy Rider
Naturwunder: Nil – **65 Jahre Micky Maus:** Der Zauberlehrling

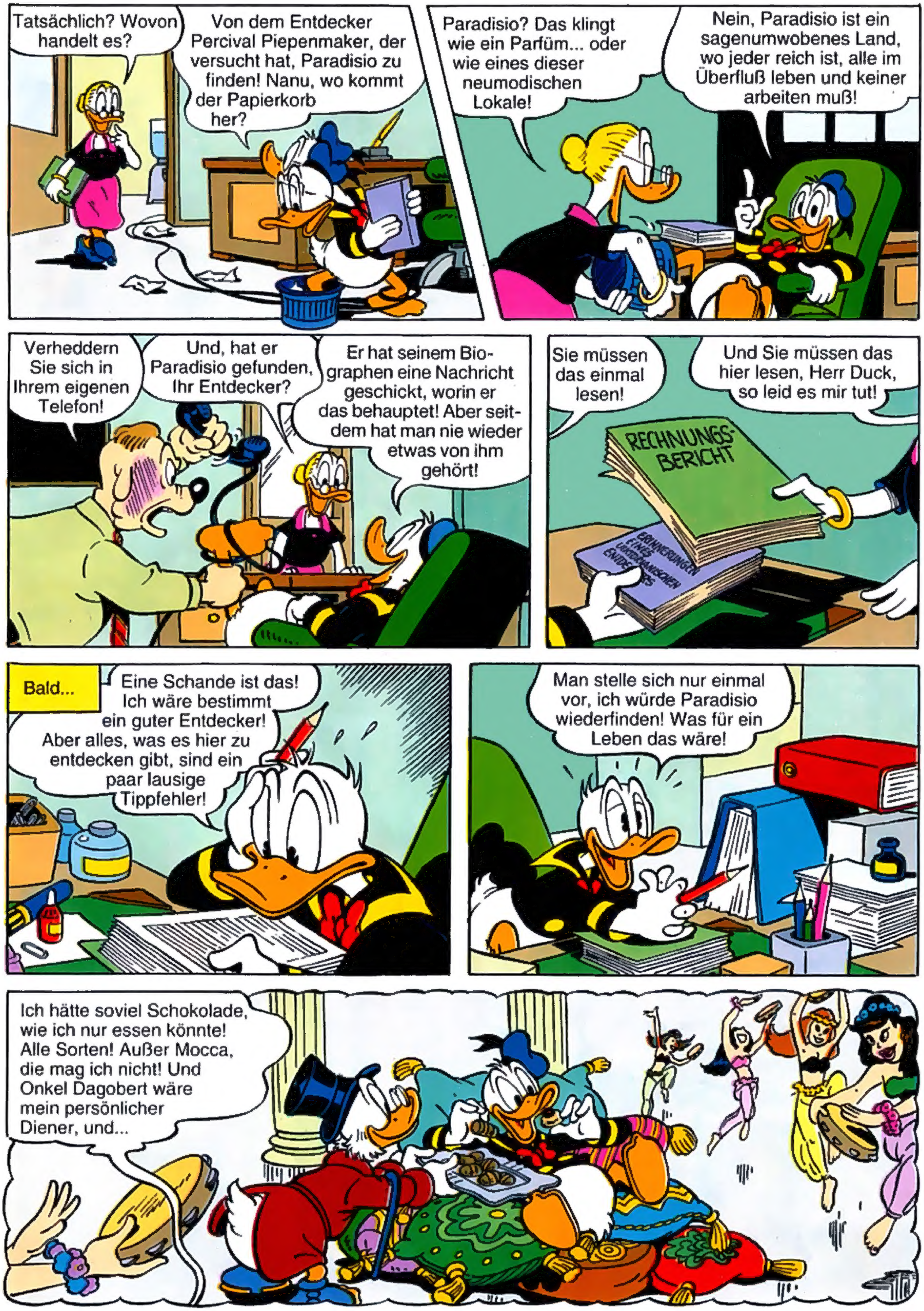
© The Walt Disney Company. Micky Maus wird verlegt in der Bundesrepublik Deutschland durch Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen ; in Österreich durch Egmont Verlag Ges.m.b.H., Tivoligasse 52, A-1120 Wien, und in der Schweiz durch Egmont AG, Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau. Verantwortlicher Chefredakteur: Peter Schlecht. Redaktion: Cornelia Stahl. Anzeigenleitung Bundesrepublik Deutschland: Olaf Hansen, Ehapa Verlag. Anzeigenleitung Österreich: Sylvia Beinhart, Egmont Verlag; Anzeigenleitung Schweiz: Armin Kratohwil, Egmont AG. Druck:U.E. Sebald, Nürnberg, 1993.

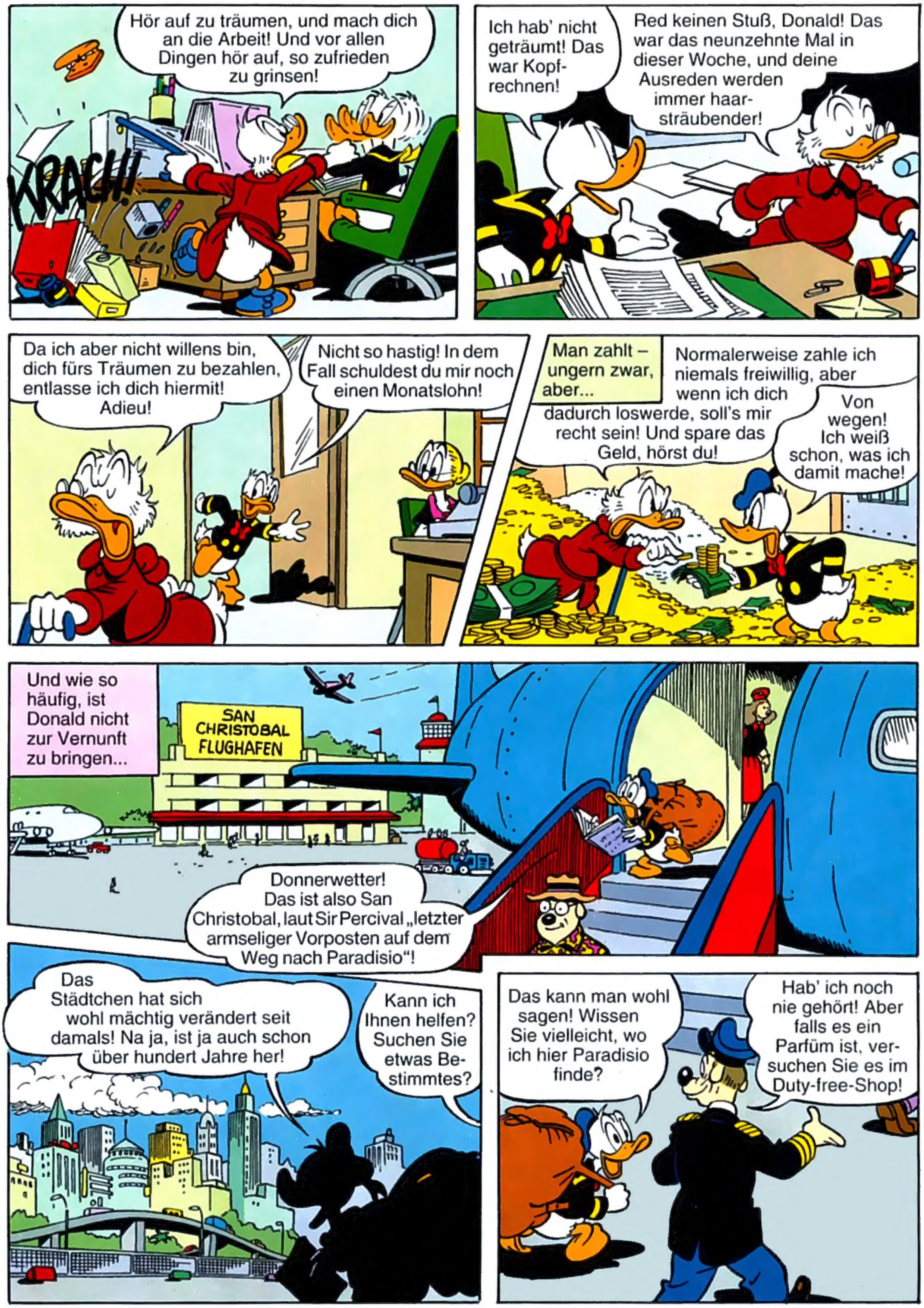
Micky Maus wird auf Papier mit 70% Altpapieranteil gedruckt und ist damit umweltschonend.

Walt Disney's

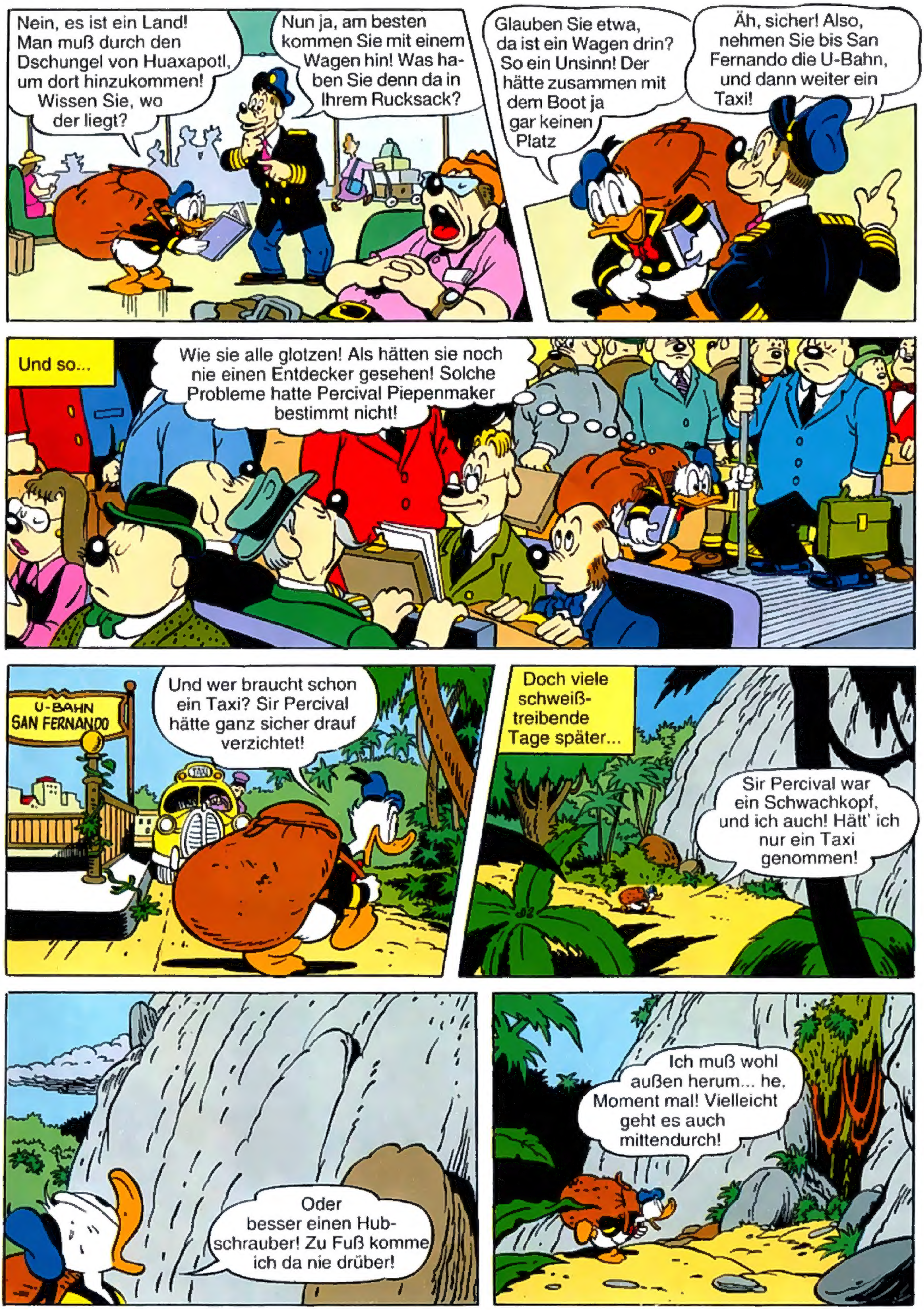
Donald Duck

Auf nach Paradisio!

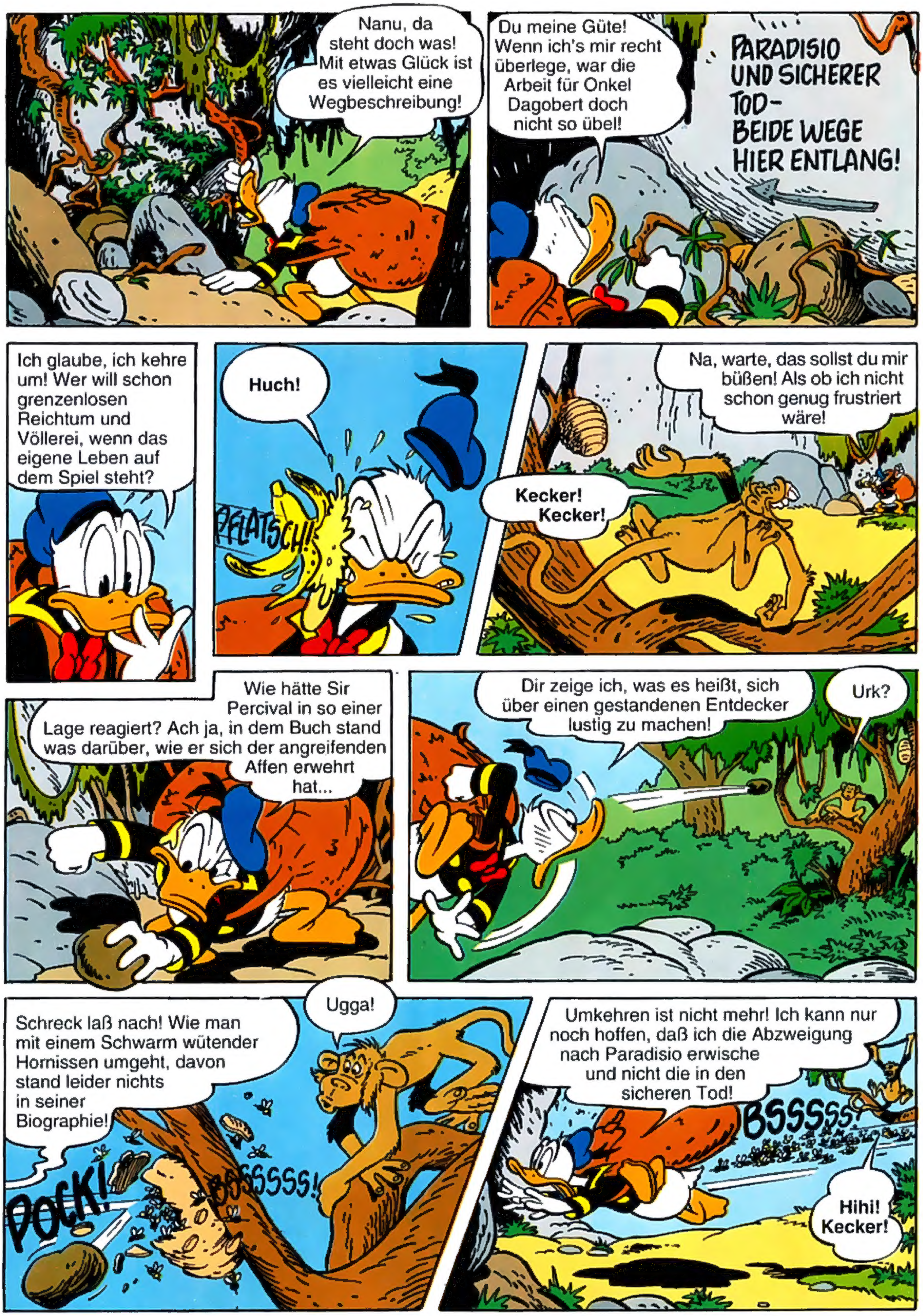

Tatsächlich? Wovon handelt es?
Von dem Entdecker Percival Piepenmaker, der versucht hat, Paradisio zu finden! Nanu, wo kommt der Papierkorb her?
Paradisio? Das klingt wie ein Parfüm... oder wie eines dieser neumodischen Lokale!
Nein, Paradisio ist ein sagenumwobenes Land, wo jeder reich ist, alle im Überfluß leben und keiner arbeiten muß!
Verheddern Sie sich in Ihrem eigenen Telefon!
Und, hat er Paradisio gefunden, Ihr Entdecker?
Er hat seinem Biographen eine Nachricht geschickt, worin er das behauptet! Aber seitdem hat man nie wieder etwas von ihm gehört!
Sie müssen das einmal lesen!
Und Sie müssen das hier lesen, Herr Duck, so leid es mir tut!
RECHNUNGS-BERICHT
Bald...
Eine Schande ist das! Ich wäre bestimmt ein guter Entdecker! Aber alles, was es hier zu entdecken gibt, sind ein paar lausige Tippfehler!
Man stelle sich nur einmal vor, ich würde Paradisio wiederfinden! Was für ein Leben das wäre!
Ich hätte soviel Schokolade, wie ich nur essen könnte! Alle Sorten! Außer Mocca, die mag ich nicht! Und Onkel Dagobert wäre mein persönlicher Diener, und...



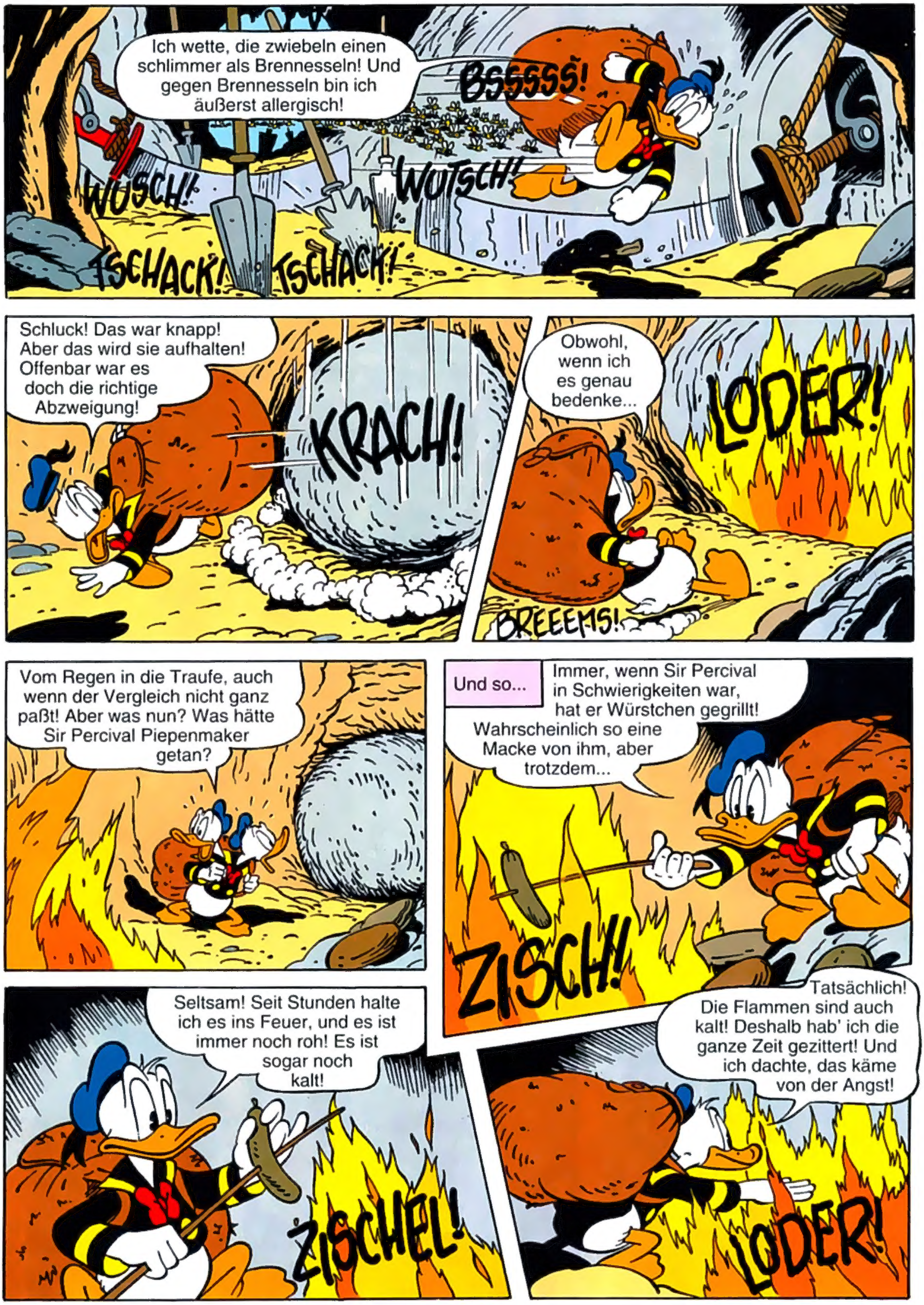
Hör auf zu träumen, und mach dich an die Arbeit! Und vor allen Dingen hör auf, so zufrieden zu grinsen!
KRACH!
Ich hab' nicht geträumt! Das war Kopfrechnen!
Red keinen Stuß, Donald! Das war das neunzehnte Mal in dieser Woche, und deine Ausreden werden immer haarsträubender!
Da ich aber nicht willens bin, dich fürs Träumen zu bezahlen, entlasse ich dich hiermit! Adieu!
Nicht so hastig! In dem Fall schuldest du mir noch einen Monatslohn!
Man zahlt – ungern zwar, aber...
Normalerweise zahle ich niemals freiwillig, aber wenn ich dich dadurch loswerde, soll's mir recht sein! Und spare das Geld, hörst du!
Von wegen! Ich weiß schon, was ich damit mache!
Und wie so häufig, ist Donald nicht zur Vernunft zu bringen...
SAN CHRISTOBAL FLUGHAFEN
Donnerwetter! Das ist also San Christobal, laut Sir Percival „letzter armseliger Vorposten auf dem Weg nach Paradisio"!
Das Städtchen hat sich wohl mächtig verändert seit damals! Na ja, ist ja auch schon über hundert Jahre her!
Kann ich Ihnen helfen? Suchen Sie etwas Bestimmtes?
Das kann man wohl sagen! Wissen Sie vielleicht, wo ich hier Paradisio finde?
Hab' ich noch nie gehört! Aber falls es ein Parfüm ist, versuchen Sie es im Duty-free-Shop!



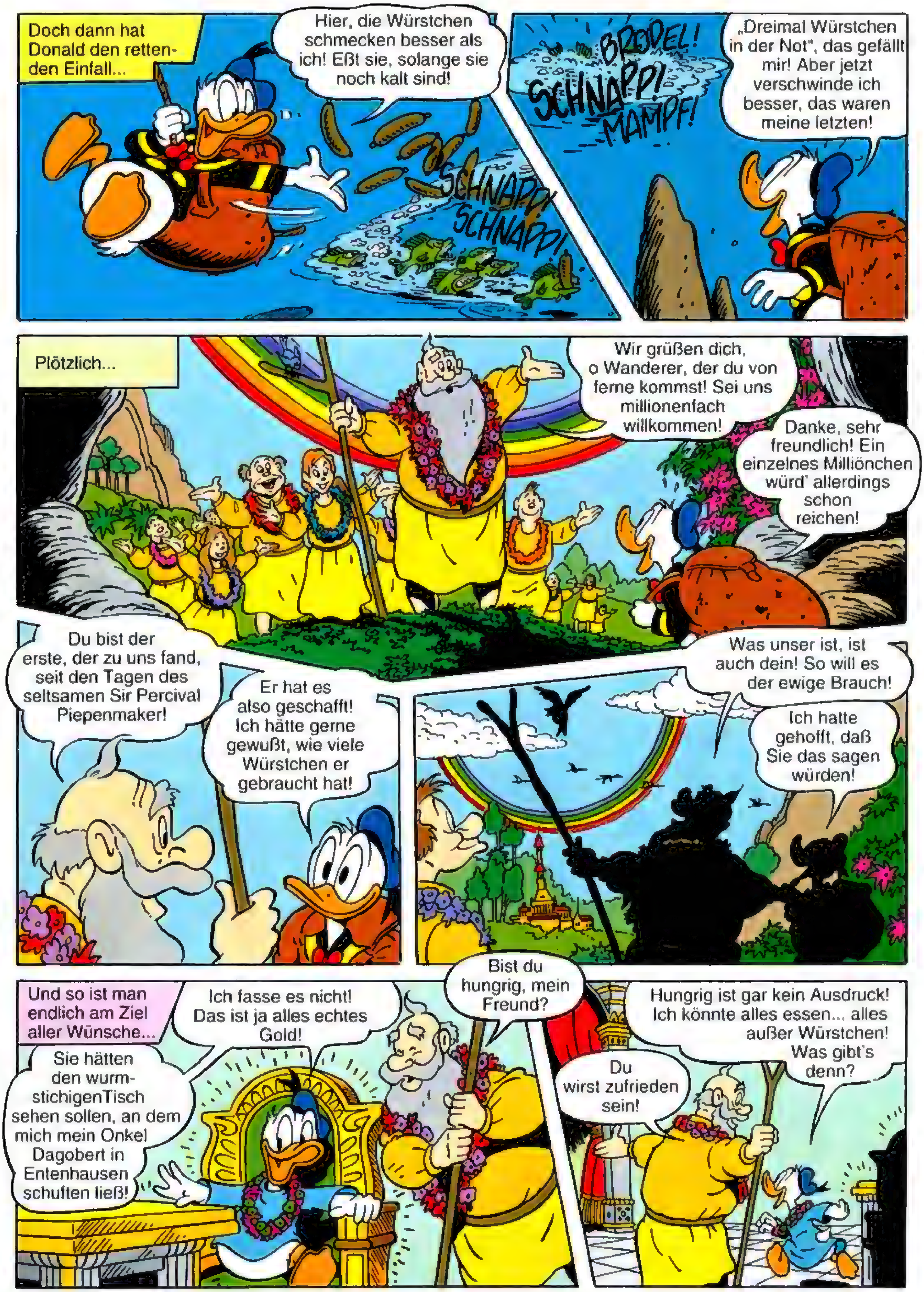
Nein, es ist ein Land! Man muß durch den Dschungel von Huaxapotl, um dort hinzukommen! Wissen Sie, wo der liegt?
Nun ja, am besten kommen Sie mit einem Wagen hin! Was haben Sie denn da in Ihrem Rucksack?
Glauben Sie etwa, da ist ein Wagen drin? So ein Unsinn! Der hätte zusammen mit dem Boot ja gar keinen Platz
Äh, sicher! Also, nehmen Sie bis San Fernando die U-Bahn, und dann weiter ein Taxi!
Und so...
Wie sie alle glotzen! Als hätten sie noch nie einen Entdecker gesehen! Solche Probleme hatte Percival Piepenmaker bestimmt nicht!
U-BAHN SAN FERNANDO
TAXI
Und wer braucht schon ein Taxi? Sir Percival hätte ganz sicher drauf verzichtet!
Doch viele schweiß-treibende Tage später...
Sir Percival war ein Schwachkopf, und ich auch! Hätt' ich nur ein Taxi genommen!
Oder besser einen Hubschrauber! Zu Fuß komme ich da nie drüber!
Ich muß wohl außen herum... he, Moment mal! Vielleicht geht es auch mittendurch!



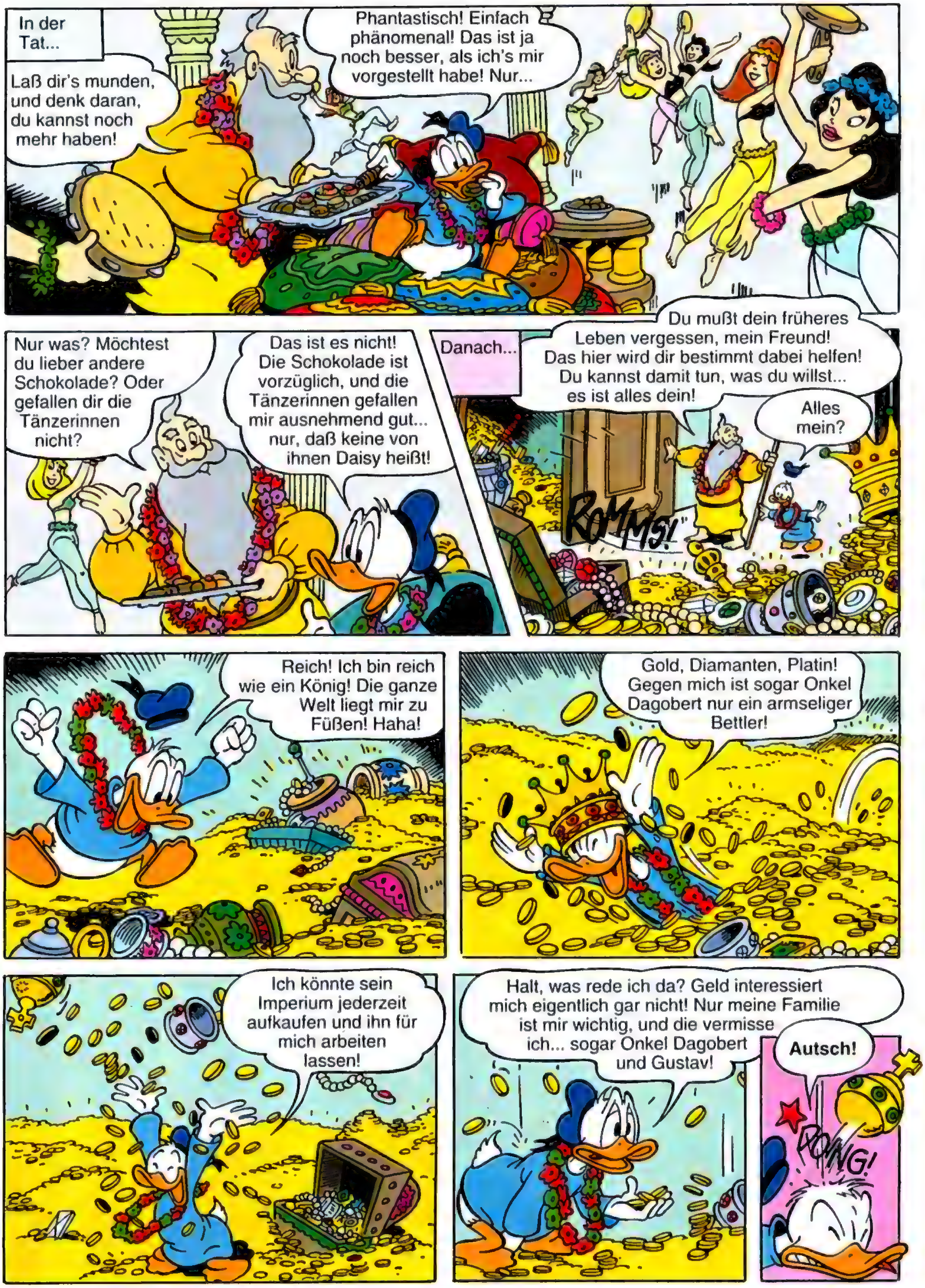
Nanu, da steht doch was! Mit etwas Glück ist es vielleicht eine Wegbeschreibung!
Du meine Güte! Wenn ich's mir recht überlege, war die Arbeit für Onkel Dagobert doch nicht so übel!
PARADISIO UND SICHERER TOD – BEIDE WEGE HIER ENTLANG!
Ich glaube, ich kehre um! Wer will schon grenzenlosen Reichtum und Völlerei, wenn das eigene Leben auf dem Spiel steht?
Huch!
PFLATSCH!
Na, warte, das sollst du mir büßen! Als ob ich nicht schon genug frustriert wäre!
Kecker! Kecker!
Wie hätte Sir Percival in so einer Lage reagiert? Ach ja, in dem Buch stand was darüber, wie er sich der angreifenden Affen erwehrt hat...
Dir zeige ich, was es heißt, sich über einen gestandenen Entdecker lustig zu machen!
Urk?
Schreck laß nach! Wie man mit einem Schwarm wütender Hornissen umgeht, davon stand leider nichts in seiner Biographie!
Ugga!
POCK!
BSSSSSS!
Umkehren ist nicht mehr! Ich kann nur noch hoffen, daß ich die Abzweigung nach Paradisio erwische und nicht die in den sicheren Tod!
BSSSSS!
Hihi! Kecker!


Ich wette, die zwiebeln einen schlimmer als Brennesseln! Und gegen Brennesseln bin ich äußerst allergisch!
BSSSSS!
WUSCH!
WUTSCH!
TSCHACK!
TSCHACK!
Schluck! Das war knapp! Aber das wird sie aufhalten! Offenbar war es doch die richtige Abzweigung!
KRACH!
Obwohl, wenn ich es genau bedenke...
LODER!
BREEEMS!
Vom Regen in die Traufe, auch wenn der Vergleich nicht ganz paßt! Aber was nun? Was hätte Sir Percival Piepenmaker getan?
Und so...
Immer, wenn Sir Percival in Schwierigkeiten war, hat er Würstchen gegrillt!
Wahrscheinlich so eine Macke von ihm, aber trotzdem...
ZISCH!
Seltsam! Seit Stunden halte ich es ins Feuer, und es ist immer noch roh! Es ist sogar noch kalt!
ZISCHEL!
Tatsächlich! Die Flammen sind auch kalt! Deshalb hab' ich die ganze Zeit gezittert! Und ich dachte, das käme von der Angst!
LODER!

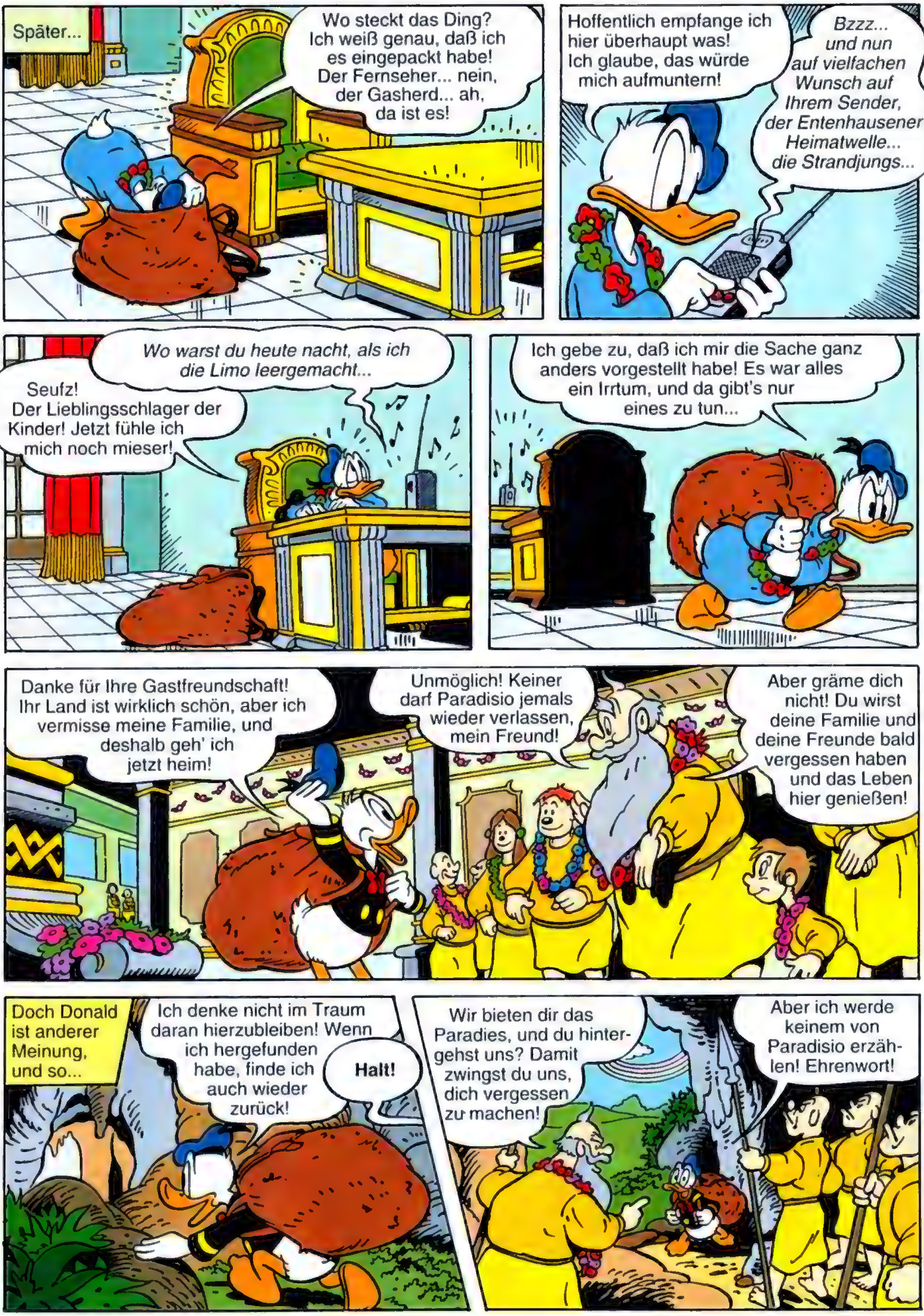
Ein kluges Kerlchen, der Sir Percival! „Gerettet von einem Würstchen“, so wird eines der Kapitel **meiner** Biographie lauten!
BRODEL!
LODER!
Aha, ein Fluß zum Durchschwimmen! Also weg mit dem Würstchen, damit ich die Hände frei habe!
Huch! Was ist das denn für eine Gegend hier? Eiskalte Feuer und kochendheiße Flüsse...
BRODEL!
ZISCH!
Das nächste Kapitel heißt: „Wieder vom Würstchen gerettet“!
Wo hab' ich nur... so eine Unordnung... ah, hier ist sie!
Am liebsten hätte ich eine Brücke eingepackt, aber das wäre zu schwer geworden!
PENG!
WIRBEL!
Na bitte! „Gerettet von einem Stalaktiten“... noch eine gute Überschrift für ein Kapitel! Oder ist das ein Stalagmit?
Du liebes Lieschen! Das Wasser hat gar nicht gekocht... es ist voll von Piranhas! Und mein Seil ist entschieden zu lang!
SCHNAPP!
HAPP!



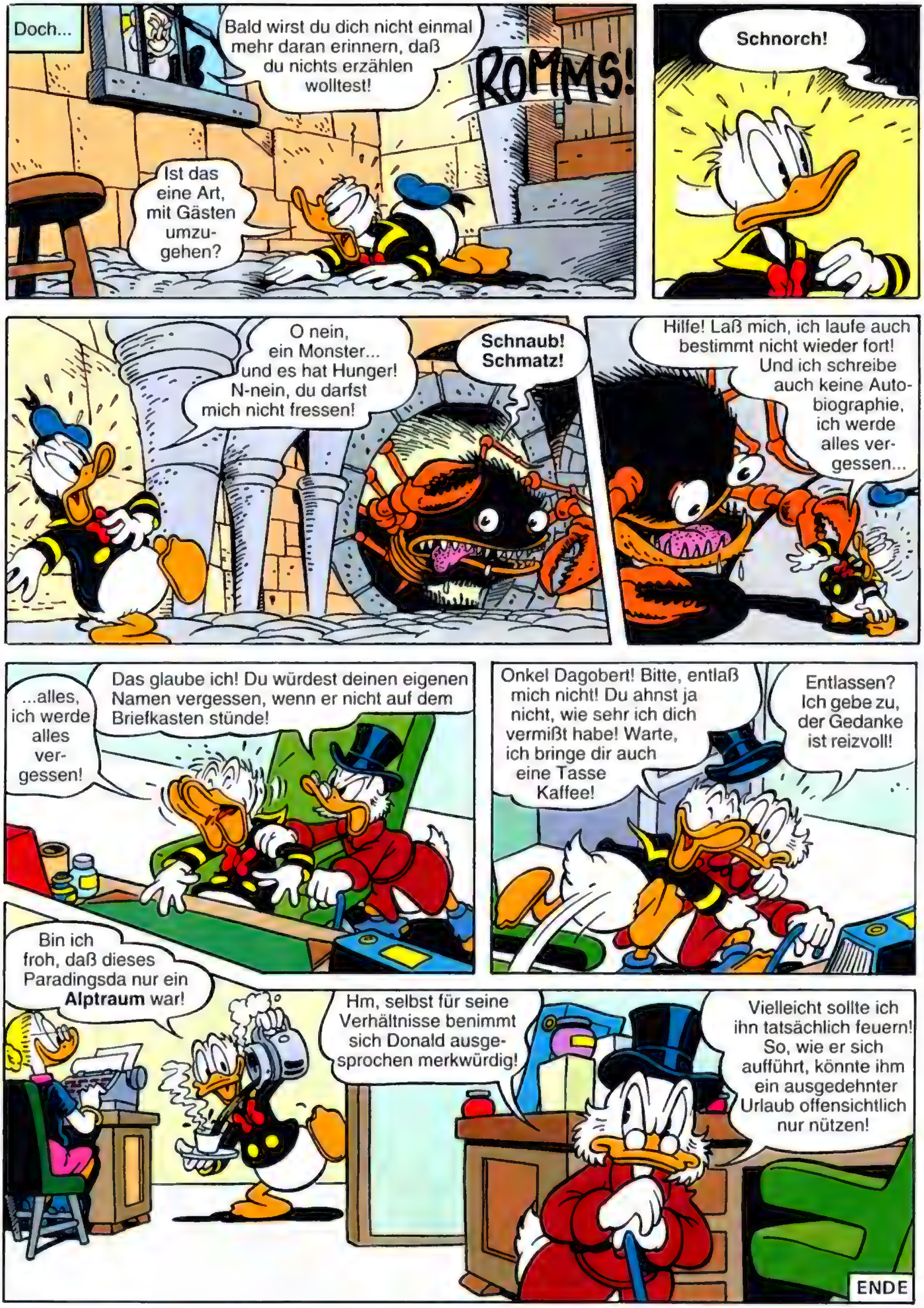
Doch dann hat Donald den rettenden Einfall...
Hier, die Würstchen schmecken besser als ich! Eßt sie, solange sie noch kalt sind!
SCHNAPP! SCHNAPP!
BRODEL! SCHNAPP! MAMPF!
„Dreimal Würstchen in der Not", das gefällt mir! Aber jetzt verschwinde ich besser, das waren meine letzten!
Plötzlich...
Wir grüßen dich, o Wanderer, der du von ferne kommst! Sei uns millionenfach willkommen!
Danke, sehr freundlich! Ein einzelnes Milliönchen würd' allerdings schon reichen!
Du bist der erste, der zu uns fand, seit den Tagen des seltsamen Sir Percival Piepenmaker!
Er hat es also geschafft! Ich hätte gerne gewußt, wie viele Würstchen er gebraucht hat!
Was unser ist, ist auch dein! So will es der ewige Brauch!
Ich hatte gehofft, daß Sie das sagen würden!
Und so ist man endlich am Ziel aller Wünsche...
Ich fasse es nicht! Das ist ja alles echtes Gold!
Sie hätten den wurmstichigenTisch sehen sollen, an dem mich mein Onkel Dagobert in Entenhausen schuften ließ!
Bist du hungrig, mein Freund?
Hungrig ist gar kein Ausdruck! Ich könnte alles essen... alles außer Würstchen! Was gibt's denn?
Du wirst zufrieden sein!



In der Tat...
Laß dir's munden, und denk daran, du kannst noch mehr haben!
Phantastisch! Einfach phänomenal! Das ist ja noch besser, als ich's mir vorgestellt habe! Nur...
Nur was? Möchtest du lieber andere Schokolade? Oder gefallen dir die Tänzerinnen nicht?
Das ist es nicht! Die Schokolade ist vorzüglich, und die Tänzerinnen gefallen mir ausnehmend gut... nur, daß keine von ihnen Daisy heißt!
Danach...
Du mußt dein früheres Leben vergessen, mein Freund! Das hier wird dir bestimmt dabei helfen! Du kannst damit tun, was du willst... es ist alles dein!
Alles mein?
ROMMS!
Reich! Ich bin reich wie ein König! Die ganze Welt liegt mir zu Füßen! Haha!
Gold, Diamanten, Platin! Gegen mich ist sogar Onkel Dagobert nur ein armseliger Bettler!
Ich könnte sein Imperium jederzeit aufkaufen und ihn für mich arbeiten lassen!
Halt, was rede ich da? Geld interessiert mich eigentlich gar nicht! Nur meine Familie ist mir wichtig, und die vermisse ich... sogar Onkel Dagobert und Gustav!
Autsch!
DOING!



Später...
Wo steckt das Ding? Ich weiß genau, daß ich es eingepackt habe! Der Fernseher... nein, der Gasherd... ah, da ist es!
Hoffentlich empfange ich hier überhaupt was! Ich glaube, das würde mich aufmuntern!
Bzzz... und nun auf vielfachen Wunsch auf Ihrem Sender, der Entenhausener Heimatwelle... die Strandjungs...
Wo warst du heute nacht, als ich die Limo leergemacht...
Seufz! Der Lieblingsschlager der Kinder! Jetzt fühle ich mich noch mieser!
Ich gebe zu, daß ich mir die Sache ganz anders vorgestellt habe! Es war alles ein Irrtum, und da gibt's nur eines zu tun...
Danke für Ihre Gastfreundschaft! Ihr Land ist wirklich schön, aber ich vermisse meine Familie, und deshalb geh' ich jetzt heim!
Unmöglich! Keiner darf Paradisio jemals wieder verlassen, mein Freund!
Aber gräme dich nicht! Du wirst deine Familie und deine Freunde bald vergessen haben und das Leben hier genießen!
Doch Donald ist anderer Meinung, und so...
Ich denke nicht im Traum daran hierzubleiben! Wenn ich hergefunden habe, finde ich auch wieder zurück!
Halt!
Wir bieten dir das Paradies, und du hintergehst uns? Damit zwingst du uns, dich vergessen zu machen!
Aber ich werde keinem von Paradisio erzählen! Ehrenwort!



Doch...
Bald wirst du dich nicht einmal mehr daran erinnern, daß du nichts erzählen wolltest!
ROMMS!
Ist das eine Art, mit Gästen umzugehen?
Schnorch!
O nein, ein Monster... und es hat Hunger! N-nein, du darfst mich nicht fressen!
Schnaub! Schmatz!
Hilfe! Laß mich, ich laufe auch bestimmt nicht wieder fort! Und ich schreibe auch keine Autobiographie, ich werde alles vergessen...
...alles, ich werde alles vergessen!
Das glaube ich! Du würdest deinen eigenen Namen vergessen, wenn er nicht auf dem Briefkasten stünde!
Onkel Dagobert! Bitte, entlaß mich nicht! Du ahnst ja nicht, wie sehr ich dich vermißt habe! Warte, ich bringe dir auch eine Tasse Kaffee!
Entlassen? Ich gebe zu, der Gedanke ist reizvoll!
Bin ich froh, daß dieses Paradingsda nur ein **Alptraum** war!
Hm, selbst für seine Verhältnisse benimmt sich Donald ausgesprochen merkwürdig!
Vielleicht sollte ich ihn tatsächlich feuern! So, wie er sich aufführt, könnte ihm ein ausgedehnter Urlaub offensichtlich nur nützen!
ENDE

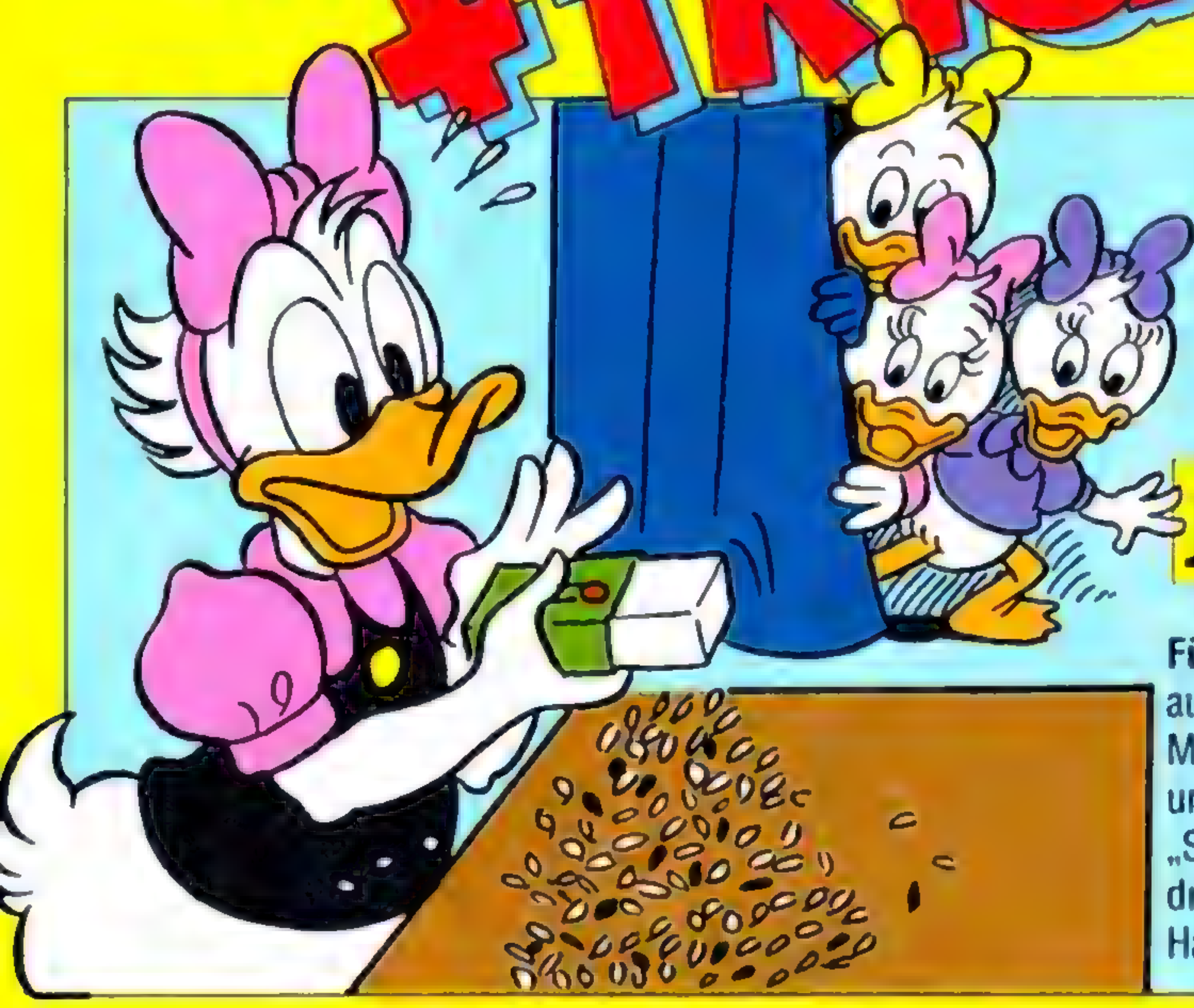
„Jetzt geht's rund in der Haifisch Bucht!“
Mit ihrem neuen Kompaß haben die Piraten schnell hergefunden. Volle Breitseite von der Dreimastbark! Und Käpt'n Roger schmort im Felsenkerker...
6266 Felsenkerker
6268 Einmast-Piratensegler
6258 Beute-hohle
6267 Hafen-schenke
6247 Ruder-boot
6286 Piraten-
6271 Admirals-karavelle
LEGO GmbH, Hohenwestedt. LEGO ist eingetragenes Warenzeichen.
NEU!
Der LEGO Weihnachtskalender.
Jetzt im Spielzeugfachhandel!
Neu
LEGO SYSTEM

Witze, Tips + Tricks

Witz der Woche

Die Großmutter sagt zum Enkel: „Wenn ich gähne, halte ich die Hand vor den Mund." – „Brauche ich nicht", antwortet der Enkel, „meine Zähne sitzen ziemlich fest."
Tobias Hallmann, Hannover

„Tut dein Zahn noch weh?" – Weiß nicht, den hat der Zahnarzt behalten."
Moritz Reuleaux, Berlin-Biesdorf



ACHTUNG, OHRFEIGEN!

STREICH DER WOCHE

MISSGRIFF

Fülle eine Streichholzschachtel mit Reis. Besser, aber auch ohrfeigenträchtiger: eine Füllung mit Salz, Zucker oder Mehl. Schiebe die Hülle verkehrt herum über die Schachtel und lege sie zurück an ihren Platz. Wer diese „Streichschachtel" öffnet, wird seinen Mißgriff die nächsten drei Minuten mächtig bereuen – mit dem Staubsauger in der Hand und zur Belustigung des Streichfreundes!

TRICK 17

FEHLGRIFF

Kannst du zwei Münzen übereinander zwischen Daumen und Zeigefinger klemmen – so wie hier?

Ein Streichholz hinter den Münzen ist der ganze Trick! (Vielleicht mußt du das Holz ein bißchen kürzen, damit es zu deinen Münzen paßt.)

Wenn's jemand ohne Streichholz probiert, gibt's natürlich einen Fehlgriff. Selbst bei solchen Geldprofis wie unserem Dagobert!

Wetten, daß ...

KUNSTGRIFF

Drei Gläser und zehn Münzen liegen auf dem Tisch: „Wetten, daß ich alle Münzen so in alle Gläser verteilen kann, daß in jedem Glas eine ungerade Anzahl Münzen liegt?"
Der Kunstgriff zum Wettgewinn: Du stellst einfach zwei Gläser ineinander. Und der Rest geht dann von alleine – siehe Bild.

Fragt die Kundin im Parfümerie-Geschäft. „Und mit dieser Creme gehen wirklich alle Falten weg?" Die Verkäuferin: „Hundertprozentig. Kürzlich hat damit eine Kundin sogar ihre Wellblechgarage geglättet."
Micha Wirth, Hofgeismar

EINFACH ZAUBERHAFT

RÜCKGRIFF

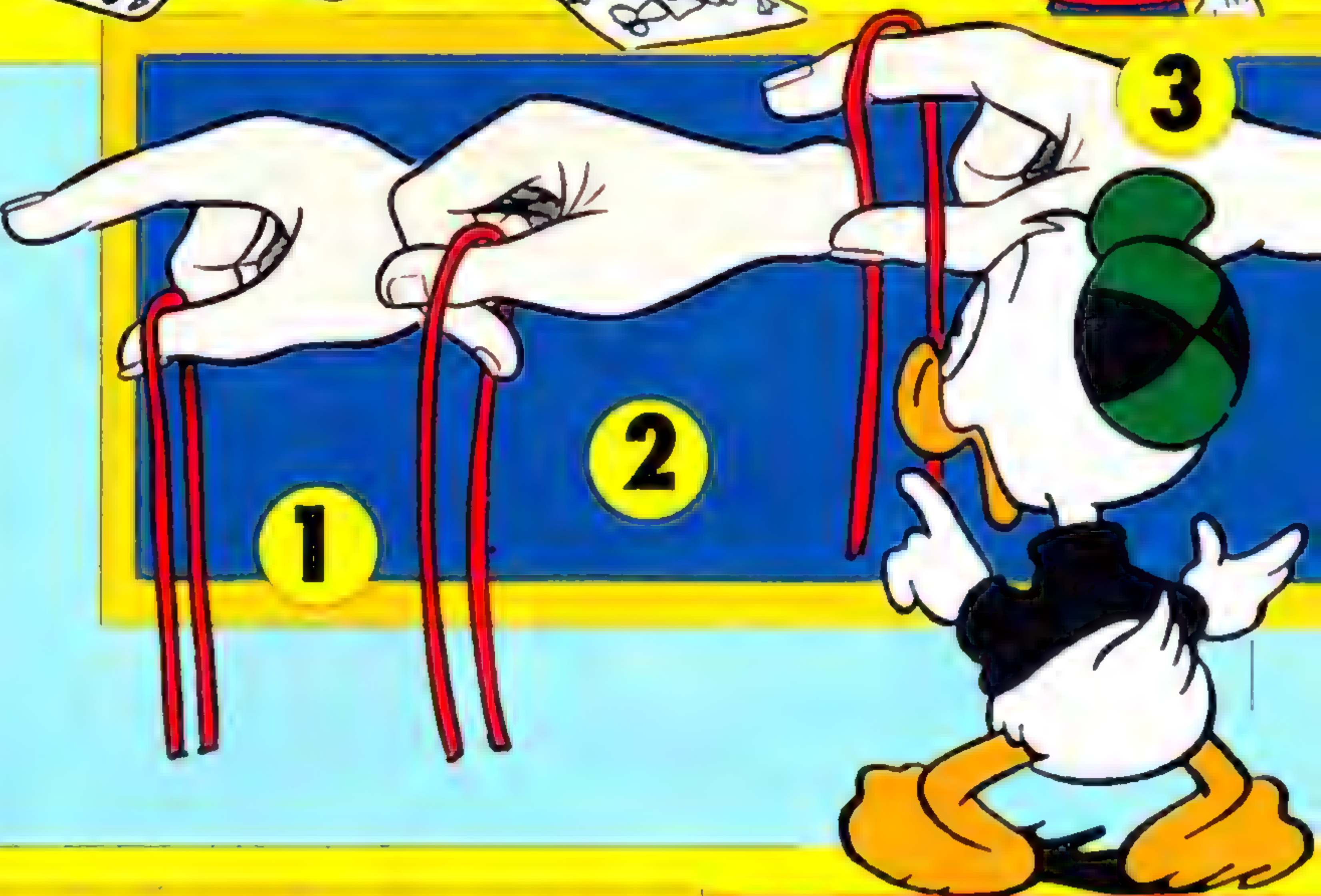
Suche die vier Asse aus einem Kartenspiel heraus – und stecke sie dir mit einem Mechanismus aus Sicherheitsnadel und Büroklammer hinten ans Hemd (siehe Bild). Vielleicht schützt du dein rückwärtiges Geheimnis vor neugierigen Blicken, indem du einen Pulli oder eine Jacke darüber ziehst.

Laß das Spiel (ohne die Asse natürlich) vom Publikum gut durchmischen. Und verkünde: **„Ich werde jetzt die vier Asse herausfischen – ohne hinzugucken!"** Dann hältst du das Spiel hinter deinen Rücken und tust so, als würdest du durch den Kartenstapel fummeln. In Wirklichkeit ziehst du aber nur deine vier Asse von der Büroklammer. Der Applaus für diesen gekonnten Rückgriff ist dir sicher!

EV-MM 4693-1

Packst du's?

BLITZGRIFF

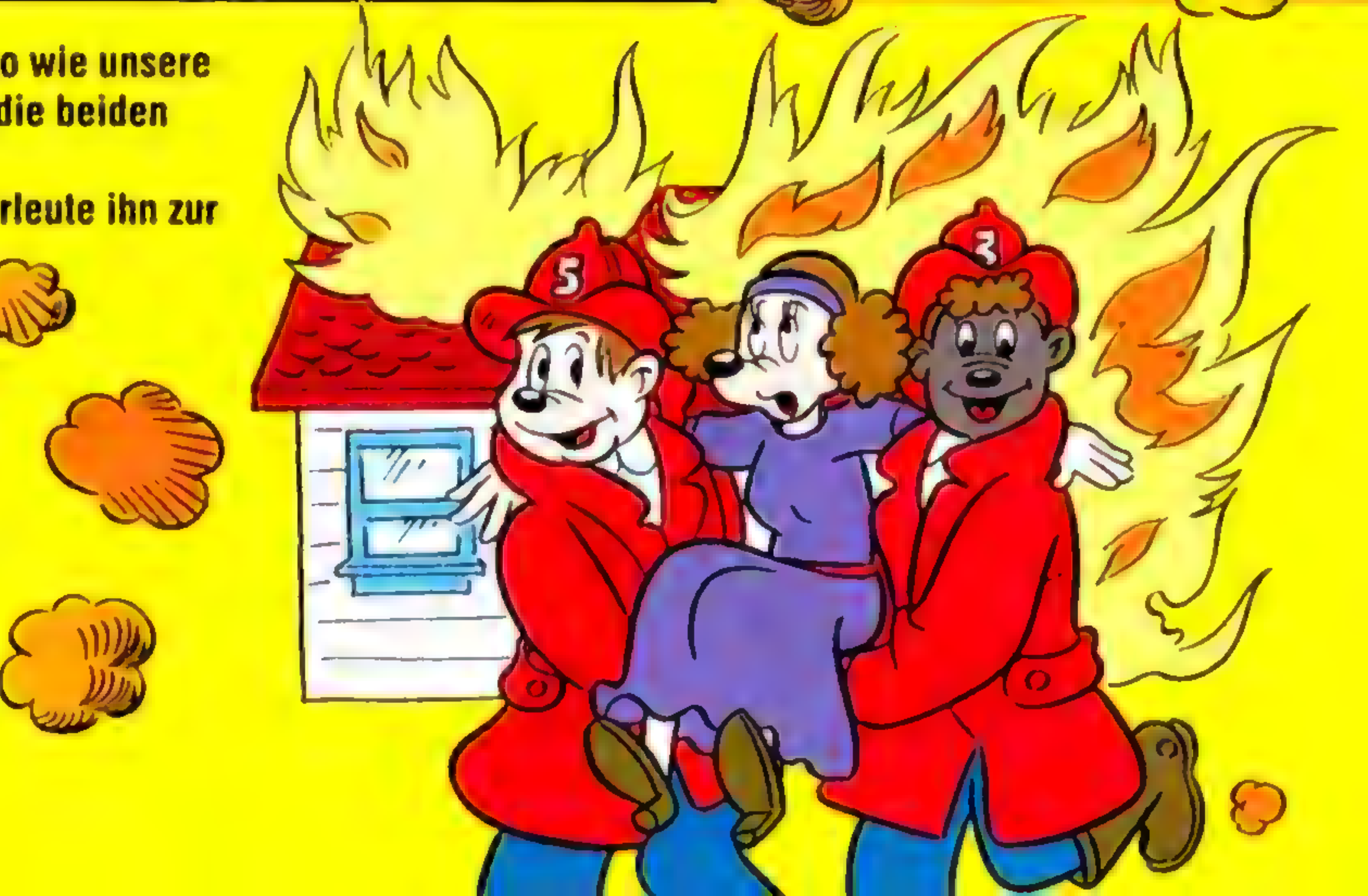


Du hängst ein Stück Faden über deinen Daumen, machst eine blitzartige Handbewegung, und – schwuppdiwupp! – hängt der Faden überm Zeigefinger.
Der entscheidende Blitzgriff dabei ist das Einführen des Zeigefingers in die Schlaufe (mittleres Bild).
Und jetzt sind deine Freunde dran: Wer packt's, das Kunststückchen nachzumachen? Kaum einer, mehr als Fingerverrenkungen bringen die wenigsten zustande. Es sei denn, du verrätst, wie's geht.

Na so was!

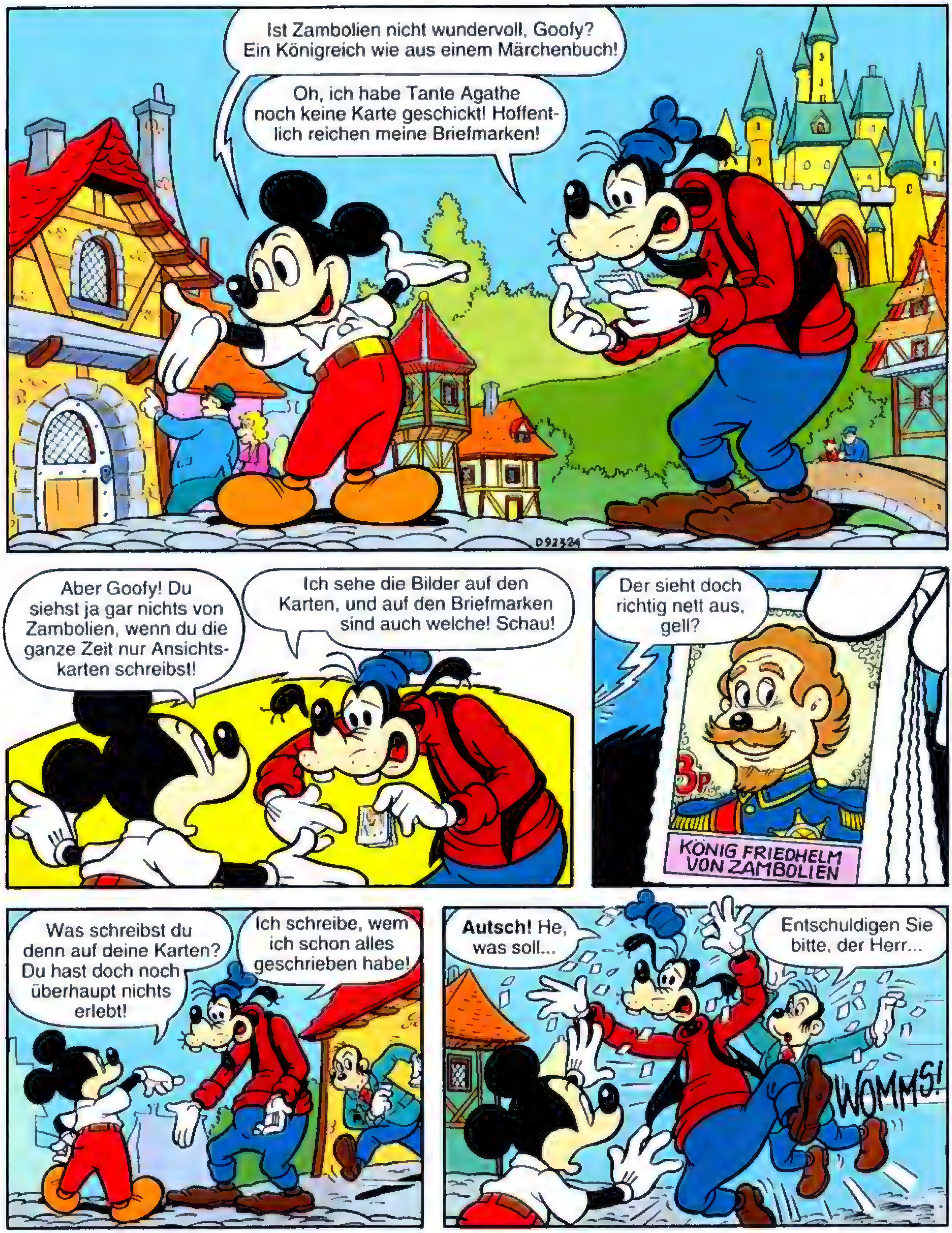
FEUERWEHRGRIFF

Zwei Mann verschränken ihre Hände und Arme, so wie unsere Zeichnung das zeigt. Ergebnis: ein Sitz, auf dem die beiden einen dritten wegtragen können.
Warum das Feuerwehrgriff heißt? Weil Feuerwehrleute ihn zur Rettung von Menschen aus Gefahr einsetzen.

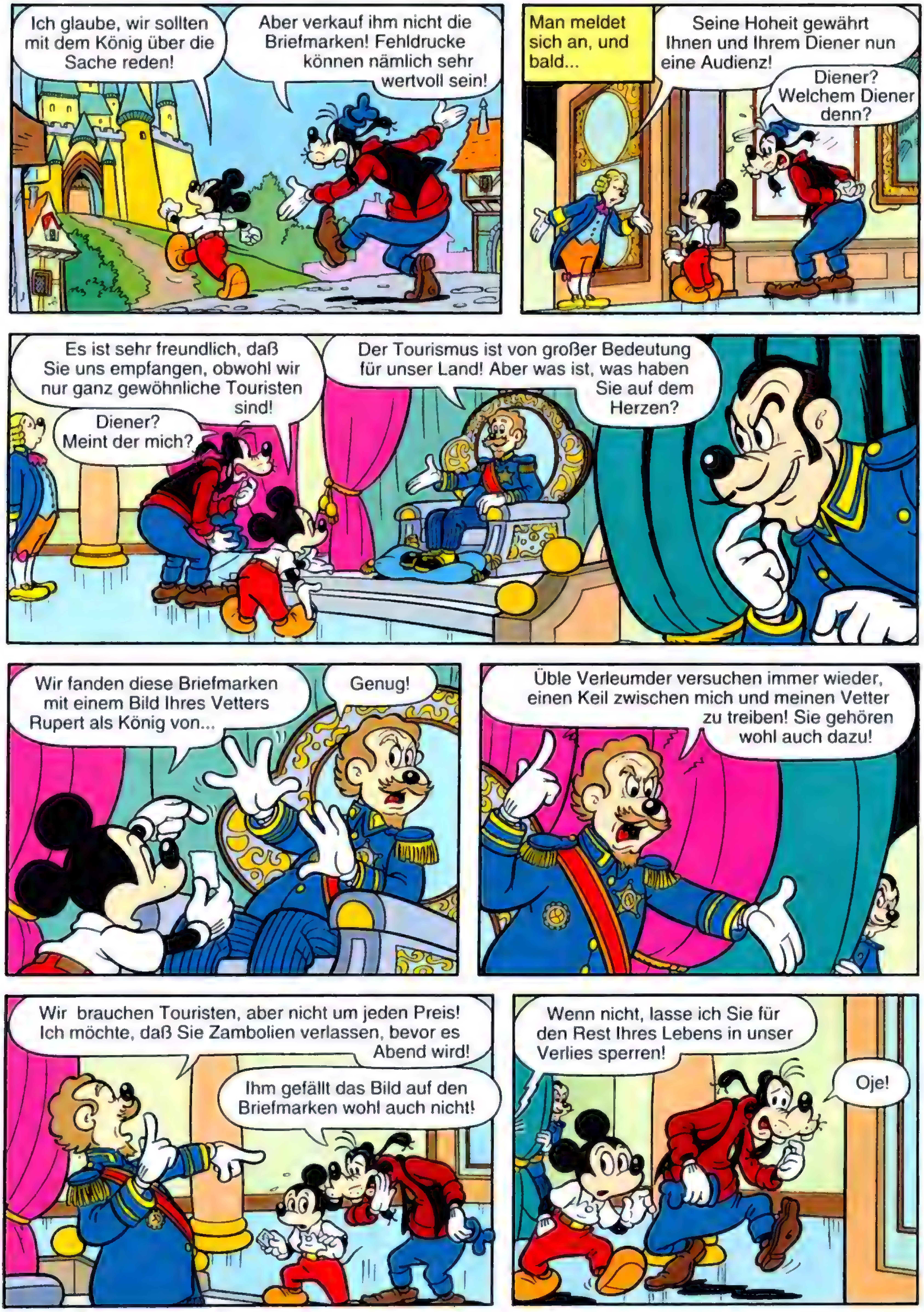


Walt Disney's Micky Maus

Der König von Zambolien



Hab' ich dich!
...aber ich bin in Eile... o nein!
Ein seltsamer kleiner Mann!
Und was noch seltsamer ist, meine Briefmarken haben sich vermehrt! So viele hatte ich doch gar nicht mehr! Jetzt kann ich auch Tante Agathe schreiben!
Dieser kleine Mann, der dich fast umgerannt hat, muß sie verloren haben!
Vielleicht hat er die Briefmarken irgendwo geklaut und wurde deshalb von dem anderen Kerl verfolgt!
Kann sein! Aber er hätte nichts damit anfangen können! Auf diesen Briefmarken ist der falsche König drauf!
Na, so was!
Der sieht aber nicht mehr so nett aus wie der andere!
KÖNIG RUPERT VON ZAMBOLIEN
Vielleicht war er früher König und wurde abgesetzt, weil den Leuten sein Bild auf den Briefmarken nicht gefiel!
Kaum! Und das hier spricht auch nicht dafür...
ZEITUNGSKIOSK
Sieht nicht so aus, als wäre Rupert jemals König gewesen!
Aber auf den Briefmarken steht doch...
DIE KÖNIGLICHE FAMILIE
KÖNIG FRIEDHELM UND SEIN VETTER RUPERT



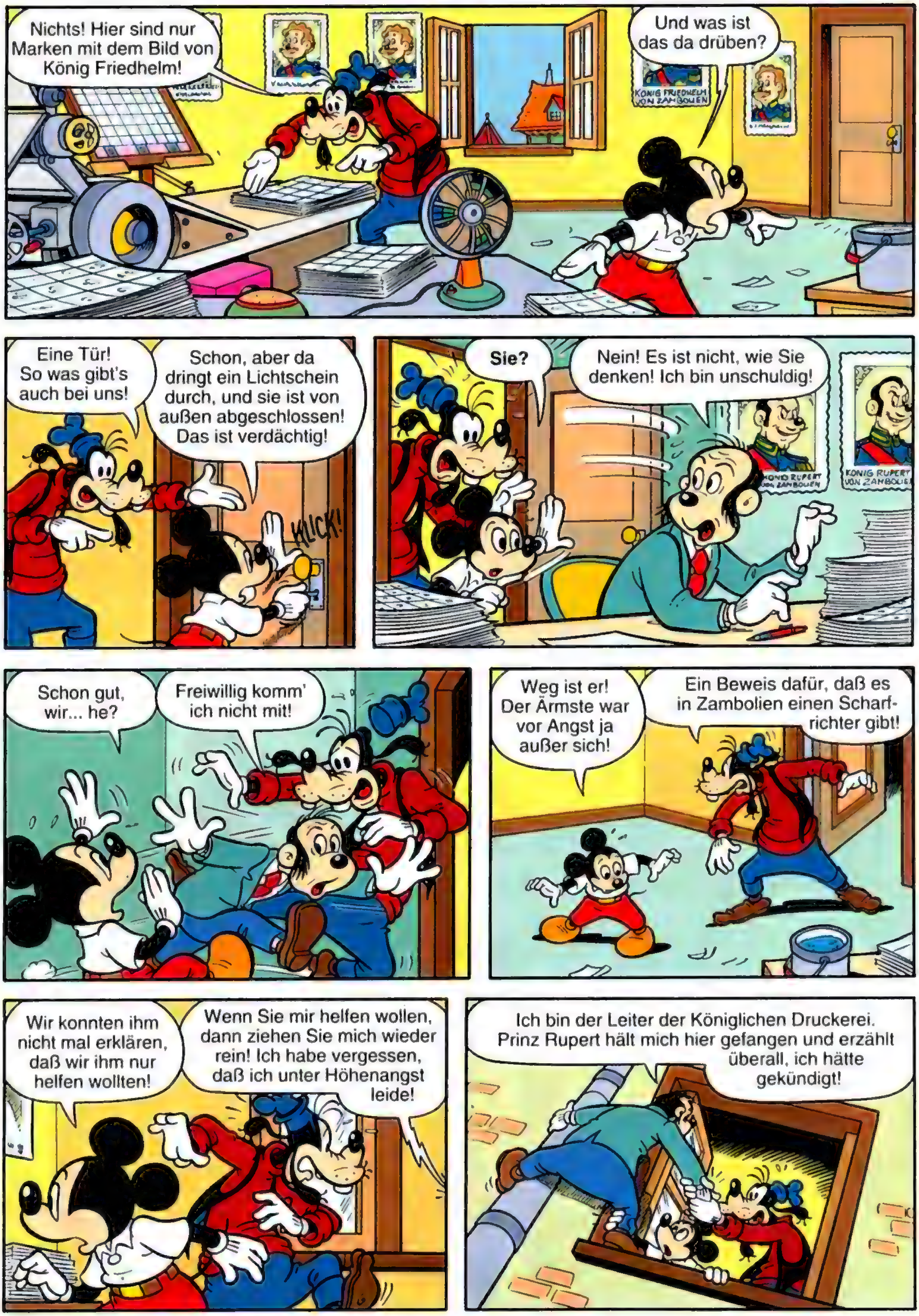
Ich glaube, wir sollten mit dem König über die Sache reden!
Aber verkauf ihm nicht die Briefmarken! Fehldrucke können nämlich sehr wertvoll sein!
Man meldet sich an, und bald...
Seine Hoheit gewährt Ihnen und Ihrem Diener nun eine Audienz!
Diener? Welchem Diener denn?
Es ist sehr freundlich, daß Sie uns empfangen, obwohl wir nur ganz gewöhnliche Touristen sind!
Diener? Meint der mich?
Der Tourismus ist von großer Bedeutung für unser Land! Aber was ist, was haben Sie auf dem Herzen?
Wir fanden diese Briefmarken mit einem Bild Ihres Vetters Rupert als König von...
Genug!
Üble Verleumder versuchen immer wieder, einen Keil zwischen mich und meinen Vetter zu treiben! Sie gehören wohl auch dazu!
Wir brauchen Touristen, aber nicht um jeden Preis! Ich möchte, daß Sie Zambolien verlassen, bevor es Abend wird!
Ihm gefällt das Bild auf den Briefmarken wohl auch nicht!
Wenn nicht, lasse ich Sie für den Rest Ihres Lebens in unser Verlies sperren!
Oje!

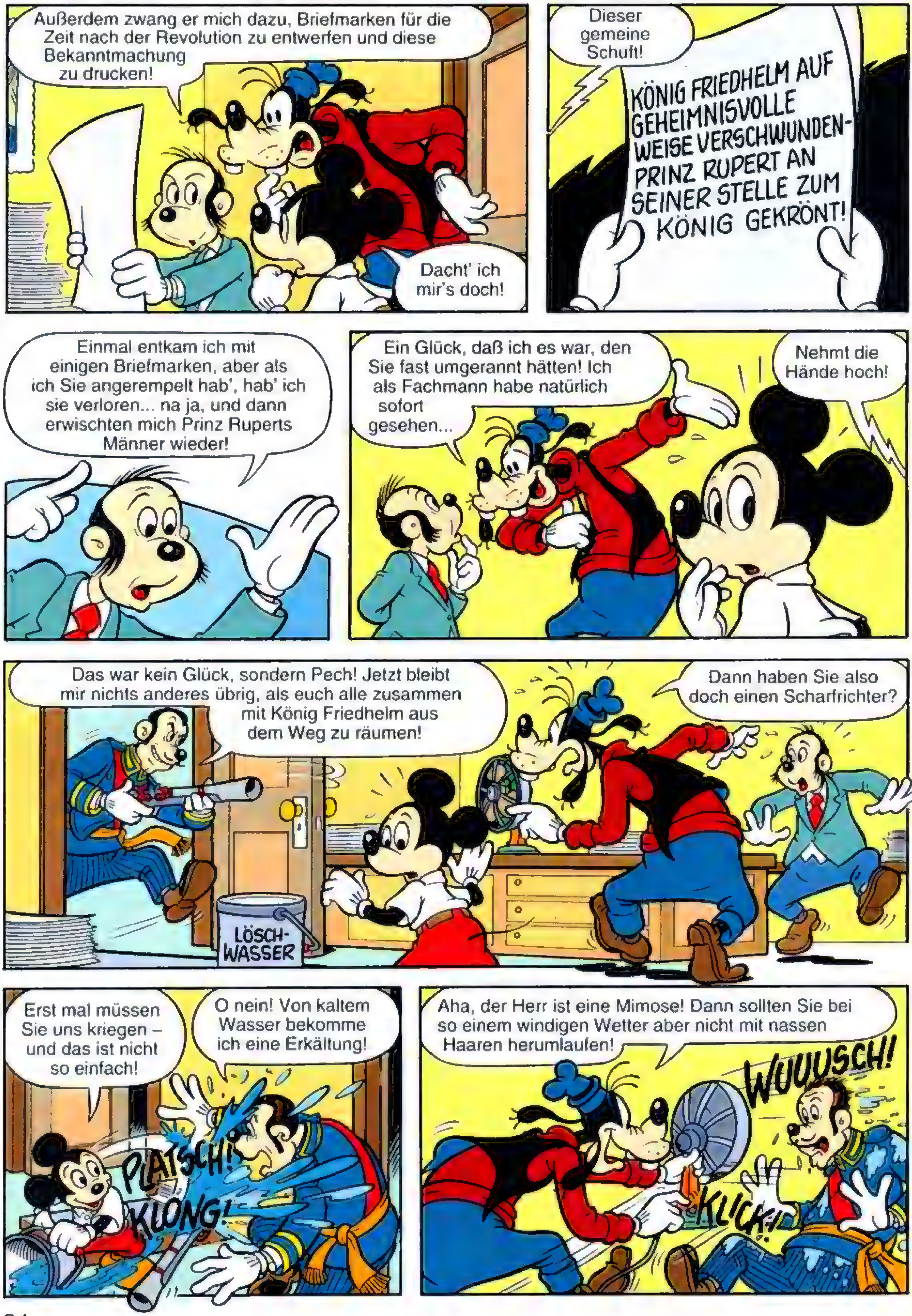
Das spannende PLAYMOBIL Turnier geht zu Ende. Soeben hat der siegreiche Ritter seinen letzten Gegner vom Pferd geworfen. Schon ertönen die Fanfaren. Der König und die Königin sind bereit, den Sieger zu ehren. Doch halt! Noch ist nichts entschieden! Im letzten Augenblick erscheint auf dem Turnierplatz plötzlich ein geheimnisvoller, starker Ritter und stellt sich dem Kampf.

Wird es ihm gelingen, vor dem erstaunten Publikum das Turnier für sich zu entscheiden?

playmobil

Draußen...
Laß uns zum Hotel gehen, damit ich deinen Koffer packen kann! Vergiß nicht, ich bin dein Diener!
Nein, wir bleiben! Ich habe das Gefühl, der König ist in Gefahr!
Nicht der König, **wir** sind in Gefahr! Hast du vergessen, womit er uns gedroht hat?
Wenn wir wüßten, wer die Marken gefälscht hat...
Wieso denkst du, daß sie Fälschungen sind? Für mich sehen sie sehr echt aus!
Du hast recht, sie scheinen echt zu sein!
Bedeutet das, daß wir doch abreisen?
Nein, das bedeutet, daß wir zu der einzigen Stelle gehen, wo echte Briefmarken gedruckt werden können!
So, gegen Abend...
Jetzt sind alle Angestellten gegangen! Dann können wir uns da drin mal ein bißchen umsehen!
Ich begreife nicht, warum du so scharf darauf bist, den Rest deines Lebens in einem Verlies zu verbringen!
KÖNIGLICHE DRUCKEREI ZAMBOLIEN
KLICK!
Ist es bei Briefmarkensammlern so üblich, daß sie in fremde Gebäude einbrechen?
Wir brechen nicht ein, Goofy!
Na ja, vielleicht doch! Aber nur mit den allerbesten Absichten!
Erklär das mal König Friedhelms Scharfrichter! Leute mit einem Verlies haben in der Regel auch einen Scharfrichter!


Nichts! Hier sind nur Marken mit dem Bild von König Friedhelm!
Und was ist das da drüben?
KÖNIG FRIEDHELM VON ZAMBOLIEN
Eine Tür! So was gibt's auch bei uns!
Schon, aber da dringt ein Lichtschein durch, und sie ist von außen abgeschlossen! Das ist verdächtig!
KLICK!
Sie?
Nein! Es ist nicht, wie Sie denken! Ich bin unschuldig!
KÖNIG RUPERT VON ZAMBOLIEN
KÖNIG RUPERT VON ZAMBOLIEN
Schon gut, wir... he?
Freiwillig komm' ich nicht mit!
Weg ist er! Der Ärmste war vor Angst ja außer sich!
Ein Beweis dafür, daß es in Zambolien einen Scharfrichter gibt!
Wir konnten ihm nicht mal erklären, daß wir ihm nur helfen wollten!
Wenn Sie mir helfen wollen, dann ziehen Sie mich wieder rein! Ich habe vergessen, daß ich unter Höhenangst leide!
Ich bin der Leiter der Königlichen Druckerei. Prinz Rupert hält mich hier gefangen und erzählt überall, ich hätte gekündigt!


Außerdem zwang er mich dazu, Briefmarken für die Zeit nach der Revolution zu entwerfen und diese Bekanntmachung zu drucken!
Dacht' ich mir's doch!
Dieser gemeine Schuft!
KÖNIG FRIEDHELM AUF GEHEIMNISVOLLE WEISE VERSCHWUNDEN- PRINZ RUPERT AN SEINER STELLE ZUM KÖNIG GEKRÖNT!
Einmal entkam ich mit einigen Briefmarken, aber als ich Sie angerempelt hab', hab' ich sie verloren... na ja, und dann erwischten mich Prinz Ruperts Männer wieder!
Ein Glück, daß ich es war, den Sie fast umgerannt hätten! Ich als Fachmann habe natürlich sofort gesehen...
Nehmt die Hände hoch!
Das war kein Glück, sondern Pech! Jetzt bleibt mir nichts anderes übrig, als euch alle zusammen mit König Friedhelm aus dem Weg zu räumen!
Dann haben Sie also doch einen Scharfrichter?
LÖSCH-WASSER
Erst mal müssen Sie uns kriegen – und das ist nicht so einfach!
O nein! Von kaltem Wasser bekomme ich eine Erkältung!
PLATSCH!
KLONG!
Aha, der Herr ist eine Mimose! Dann sollten Sie bei so einem windigen Wetter aber nicht mit nassen Haaren herumlaufen!
WUUUSCH!
KLICK!

Screen: Sega Mega Drive

Screen: Sega Mega Drive

Endlich sind sie da!

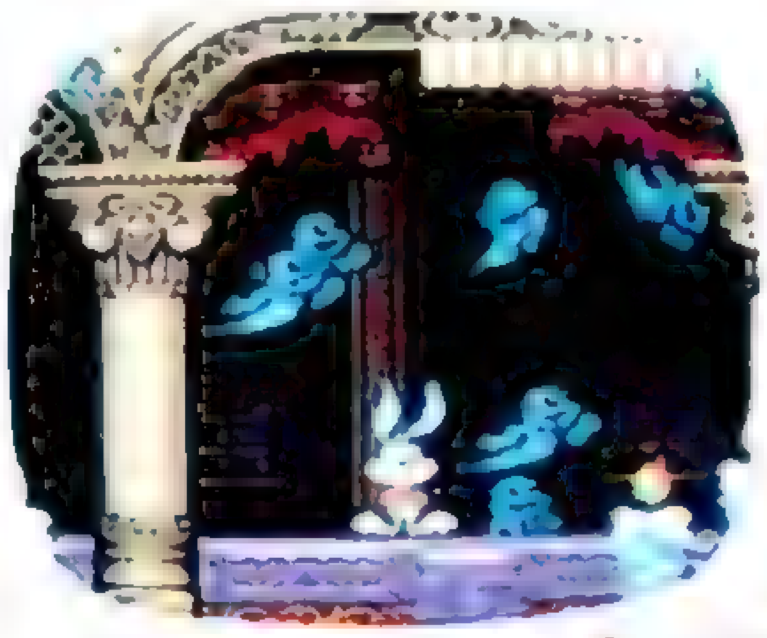
Die neuesten Abenteuer sind zugleich das Beste von den Tiny Toons für Deinen Game Boy. Tiny Toon Adventures sind die Renner auf den meistgekauften Videospielesystemen der Welt.

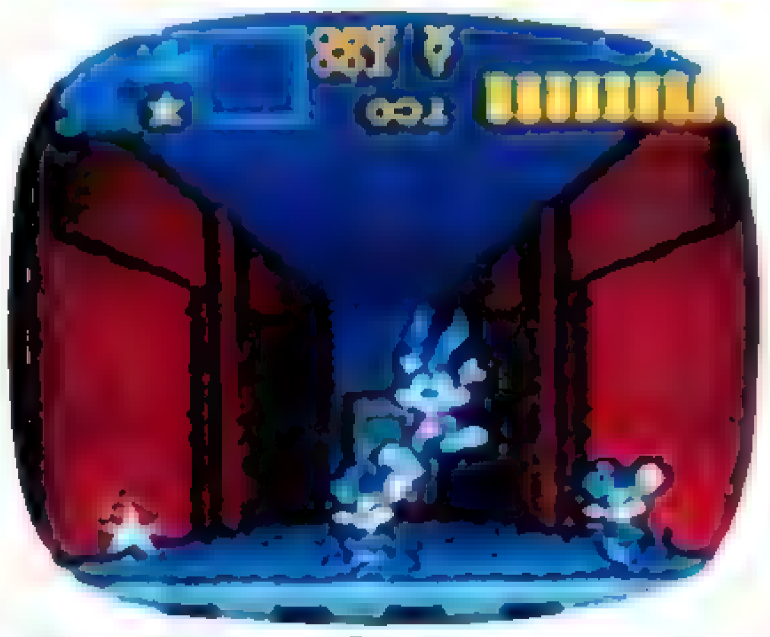
Montana's Movie Madness: Große Figuren. Excellente Steuerung. Jede Menge irrwitzige Gags. Herrliche Bonusspiele wie Fußball, Tauziehen oder Basketball. Neueste Spieltechniken: zum Beispiel Superspurt. Buster übersteht alle Tricks und Intrigen von Montana Max. Im 5. Level geht's richtig stark ab. Buster...der mit dem Max tanzt. Hol's Dir!

Power Play 3/93 schreibt:
"...Super...Technische Perfektion ist bei KONAMI-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe."

KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß

Screen: Sega Mega Drive

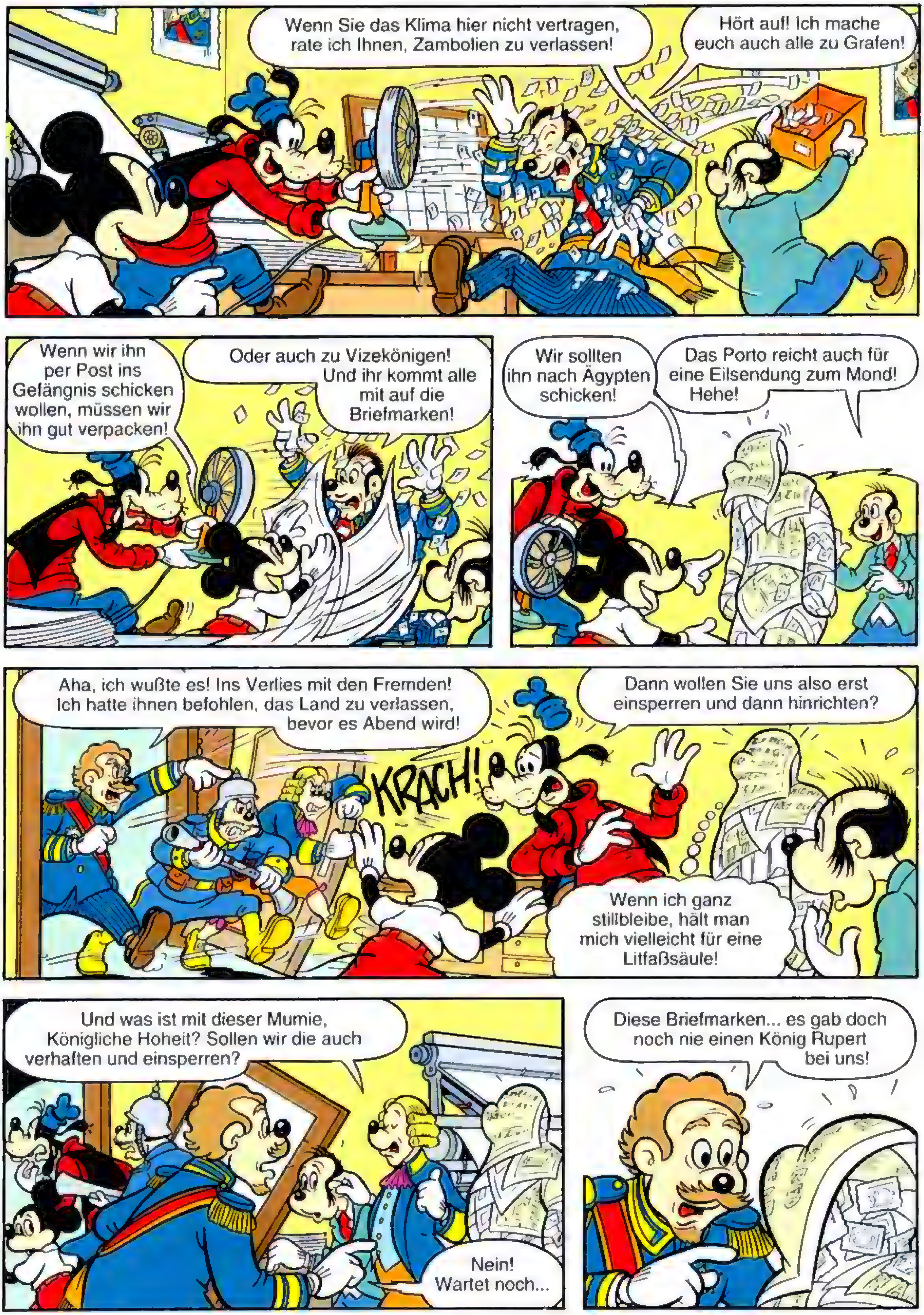



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's fur Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP © 1993
Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as „TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd
Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd

F&P 93/257



Wenn Sie das Klima hier nicht vertragen, rate ich Ihnen, Zambolien zu verlassen!
Hört auf! Ich mache euch auch alle zu Grafen!
Wenn wir ihn per Post ins Gefängnis schicken wollen, müssen wir ihn gut verpacken!
Oder auch zu Vizekönigen!
Und ihr kommt alle mit auf die Briefmarken!
Wir sollten ihn nach Ägypten schicken!
Das Porto reicht auch für eine Eilsendung zum Mond! Hehe!
Aha, ich wußte es! Ins Verlies mit den Fremden! Ich hatte ihnen befohlen, das Land zu verlassen, bevor es Abend wird!
KRACH!
Dann wollen Sie uns also erst einsperren und dann hinrichten?
Wenn ich ganz stillbleibe, hält man mich vielleicht für eine Litfaßsäule!
Und was ist mit dieser Mumie, Königliche Hoheit? Sollen wir die auch verhaften und einsperren?
Nein! Wartet noch...
Diese Briefmarken... es gab doch noch nie einen König Rupert bei uns!

Und was steht denn da? Aber...
Stöhn...
Diese Stimme... Moment!
KÖNIG FRIEDHELM AUF GEHEIMNISVOLLE WEISE VERSCHWUNDEN PRINZ RUPERT AN SEINER STELLE ZUM KÖNIG GEKRÖNT!
Dann hatten die Fremden also doch recht!
Ich wollte doch nur den Tourismus ankurbeln! Ein Skandal bei Hofe lockt immer Urlauber ins Land!
RATSCH!
Am nächsten Tag...
Sie haben Zambolien einen großen Dienst erwiesen! Zur Belohnung ließ ich den Leiter der Druckerei das hier entwerfen!
Gefällt es Ihnen?
Was ist das? Zeig schon her, Micky!
He,
ist
20
MICKY UND GOOFY HELDEN VON ZAMBOLIEN
Sagen Sie, Herr König, Sie werden Prinz Rupert doch nicht hinrichten lassen, oder?
Bestimmt nicht! Ich gab ihm sogar einen wichtigen Posten und ernannte ihn zum Königlichen Briefmarkenablecker!
Später...
Deine Tante Agathe wird staunen, wenn sie auf der Postkarte eine Briefmarke mit deinem Gesicht sieht!
Hihi! Hoffentlich tut's nicht weh, wenn die Marke gestempelt wird!
ENDE

Spezial-Agentenpaß

mit Decoderscheibe

Dieser Spezial-Agentenpaß ist deine Lizenz für schwierigste Einsätze. Und er ist mehr: Mit der dazugehörigen Decoderscheibe kannst du geheime Nachrichten wie ein Profi verschlüsseln und entziffern!

Als allererstes: Trenne die Teile deines Agentenpasses so auseinander!

SO ARBEITEST DU MIT DER DECODERSCHEIBE

1

Decoderscheibe auf ein Blatt Papier legen. Mit einem Stift Umrisse nachfahren - außen herum und den kleinen Kreis in der Mitte.

2

An den eben gemalten Linien entlang ausschneiden. Ergebnis: ein Papierkreis mit einem Loch in der Mitte - das Briefpapier für deine Geheimnachricht.

3

Rundes Geheimpapier im Agentenpaß befestigen:
A Mit dem Loch in der Mitte über die vier hochgestellten Laschen führen.
B Mit dem Rand unter die vier Schlitze stecken.

4

Die Decoderscheibe kommt über das Geheimpapier. Drehe sie so lange, bis die beiden hellila Farbfelder (Nummer 1) genau aufeinander stehen (Pfeil).

5

Geheimnachricht schreiben - jeweils einen Buchstaben in jedes kleine Feld der Decoderscheibe.

6

Decoderscheibe weiterdrehen. Jetzt muß Grün auf Grün stehen (Nummer 2). Geheimnachricht weiterschreiben.

EV-MM 4693/2

7

Deine geheime Nachricht geht noch weiter? Kein Problem! Du kannst noch zweimal weiterdrehen und - schreiben: Rot auf Rot (Nummer 3) und Dunkellila auf Dunkellila (Nummer 4).

8

So sieht die fertige Geheimnachricht aus. Der Empfänger kann sie mit seinem Agentenpaß genauso entschlüsseln, wie du sie geschrieben hast. Während alle feindlichen Agenten und sonstigen Unbefugten sich die Zähne daran ausbeißen ...

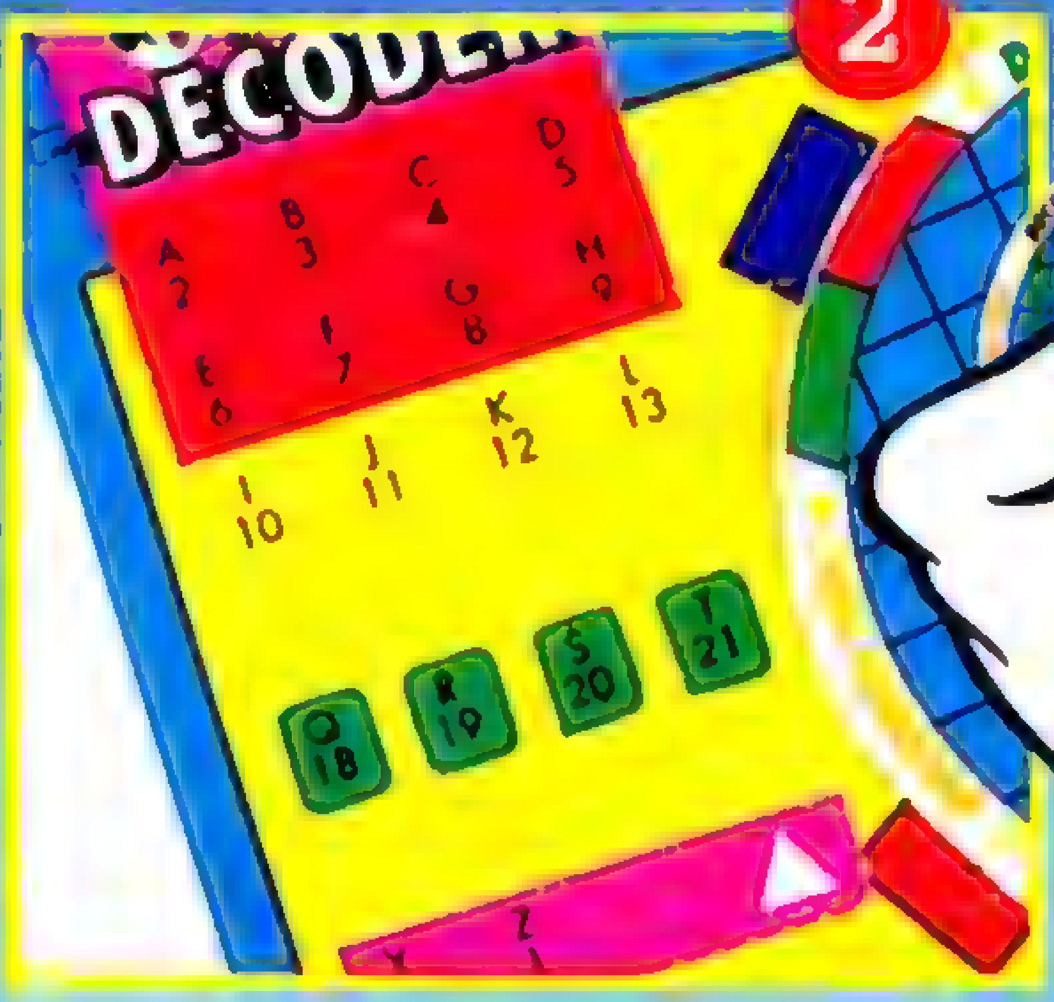
SO ARBEITEST DU MIT DEM DECODERSTREIFEN

Decoderstreifen so in den Agentenpaß stecken.

Jedem Buchstaben entspricht eine Zahl. In den Fenstern kannst du alles ablesen. Ein Beispiel: Das Wort DETEKTIV wird mit dem Decoderstreifen als 5-6-21-6-12-21-10-23 verschlüsselt.

1

2



Kriminalfälle lösen mit der Decoderscheibe:

- Kater Karlos „Alibi“
- Eine heiße Spur?
- Der doppelte Kragenzwerg

Auf der nächsten Seite geht's los!

Kriminalfälle lösen mit der Decoderscheibe

DETEKTIV-CLUB MICKY MAUS

KATER KARLOS „ALIBI“

Fall 1

Am 25. Oktober um 3 Uhr nachmittags ist eine Bank in Entenhausen überfallen worden - von einem maskierten dicken Mann. Alles deutet auf Kater Karlo als Täter hin.

Doch der behauptet: "Am 25. Oktober um 3 Uhr nachmittags war ich bei meiner Freundin in Gänseburg. Sie hat an dem Tag ein Foto von mir gemacht. Zum Glück sind da Kalender und Uhr drauf. Mir kann keiner!“

Doch Detektiv Micky denkt weiter! Er fordert eine Information vom Polizeirevier in Gänseburg an. Die kommt, Micky entschlüsselt sie... und kann beweisen, daß Karlos Alibi-Foto gefälscht ist!

Das ist die Information vom Polizeirevier in Gansburg. Mit ihrer Hilfe können Micky und Kommissar Hunter Kater Karlos Alibi wie eine Seifenblase platzen lassen. Schneide die Geheim-Info aus, entziffere sie mit deiner Decoderscheibe - und überführe Kater Karlo!

EINE HEISSE SPUR?

Fall 2

Seit Wochen jagt die Entenhausener Polizei, zusammen mit allen befreundeten Privatdetektiven, einen international gesuchten Falschparker und Falschmünzer. Sein Deckname ist Pedro. Sonst ist nichts von ihm bekannt. Alle Spuren bisher sind im Nichts verlaufen.

Doch da scheint sich eine sensationelle Wende im Fall "Pedro" anzubahnen...

Das ist die angebliche Geheimnachricht von Meisterdetektiv Spürli. Schneide sie aus und entziffere sie mit deiner Decoderscheibe. Dann wird sicher auch dir etwas daran merkwürdig vorkommen.

DER DOPPELTE KRAGENZWERG

Fall 3

Interpol New York hat Kommissar Hunter um Amtshilfe gebeten: Der international tätige Verbrecher Kai Kragenzwerg hat sich nach Entenhausen abgesetzt, die Entenhausener Polizei soll ihn festnehmen.

Doch Hunters Mannen tun sich schwer: Sie bringen gleich zwei Verdächtige an. Kein Wunder! Kai Kragenzwerg ist schließlich ein Meister der Maske und der beste Paßfälscher südlich des Nordpols. Natürlich bestreiten beide Männer, Kai Kragenzwerg zu sein.

Entnervt will Kommissar Hunter beide Männer freilassen. Da schaltet sich Detektiv Micky ein! Ein kurzer Anruf - und schon kommt per Fax eine Geheimnachricht von Interpol New York.

Micky entschlüsselt die Nachricht mit seinem Agentenpaß. Und dann sieht er sich die beiden Verdächtigen ganz genau an - von oben bis unten! Und kann schließlich behaupten: „Ich weiß, wer der richtige Kragenzwerg ist, Herr Kommissar!“

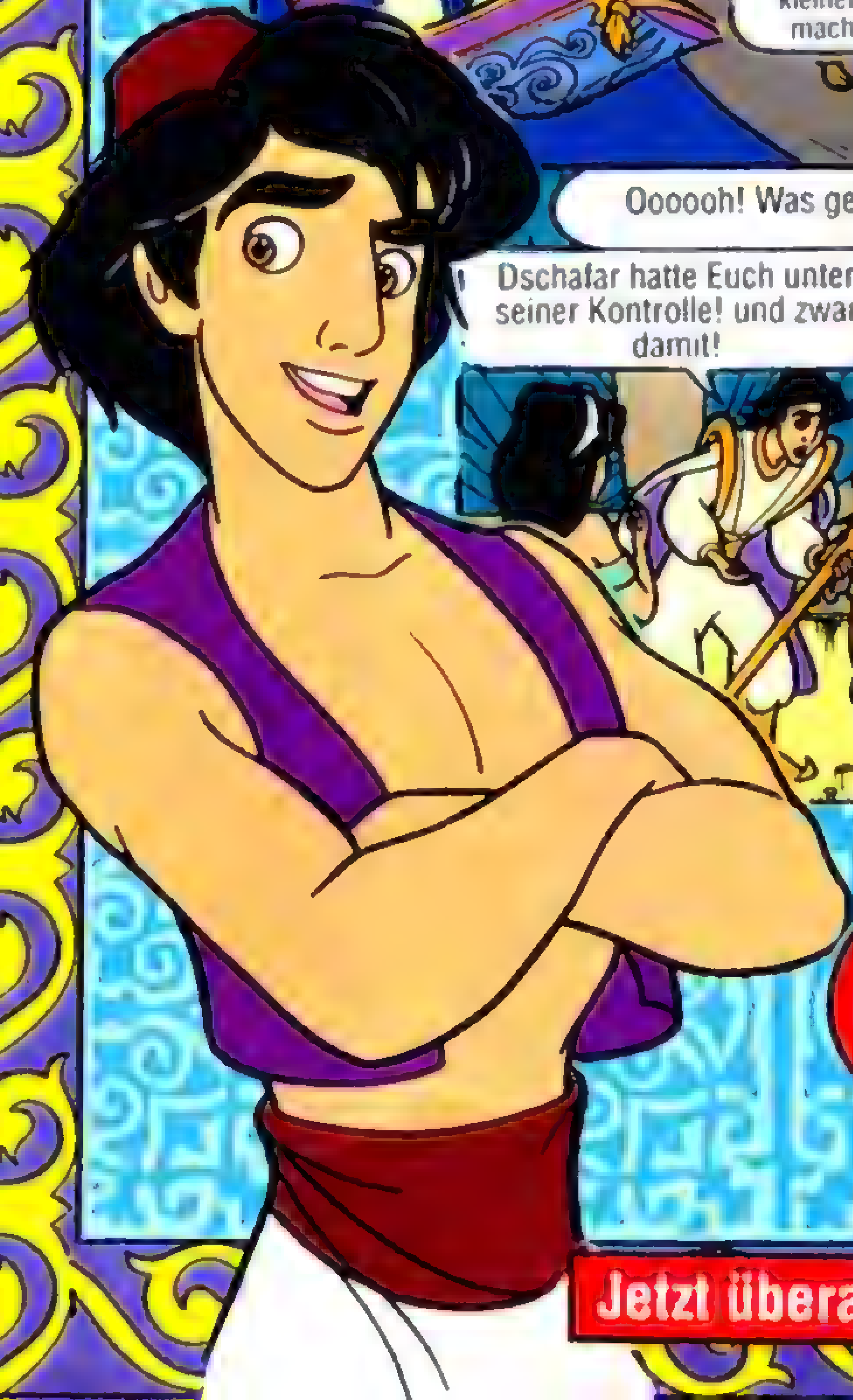
Das ist die geheime Nachricht von Interpol New York. Schneide sie aus und entziffere sie mit deiner Decoderscheibe. Dann weißt auch du, welcher der beiden Verdächtigen Kai Kragenzwerg ist.

Auflösungen auf Seite 54

Das spannende Comic-Abenteuer zum Kinofilm

Aladdin

Der arme Straßendieb Aladdin träumt von Reichtum und Glück. Der Geist aus einer Wunderlampe läßt Aladdins Traum Wirklichkeit werden. Er wird vom Lampengeist in den Prinzen Ali Baba verwandelt, der die schöne Sultanstochter Jasmin heiraten möchte. Doch Aladdin macht sich den bösartigen Hexenmeister Dschafar zum Feind, der dem rechtmäßigen Sultan die Macht entreißen will. Dadurch geraten dann auch Aladdin und Jasmin unverhofft in größte Lebensgefahr...



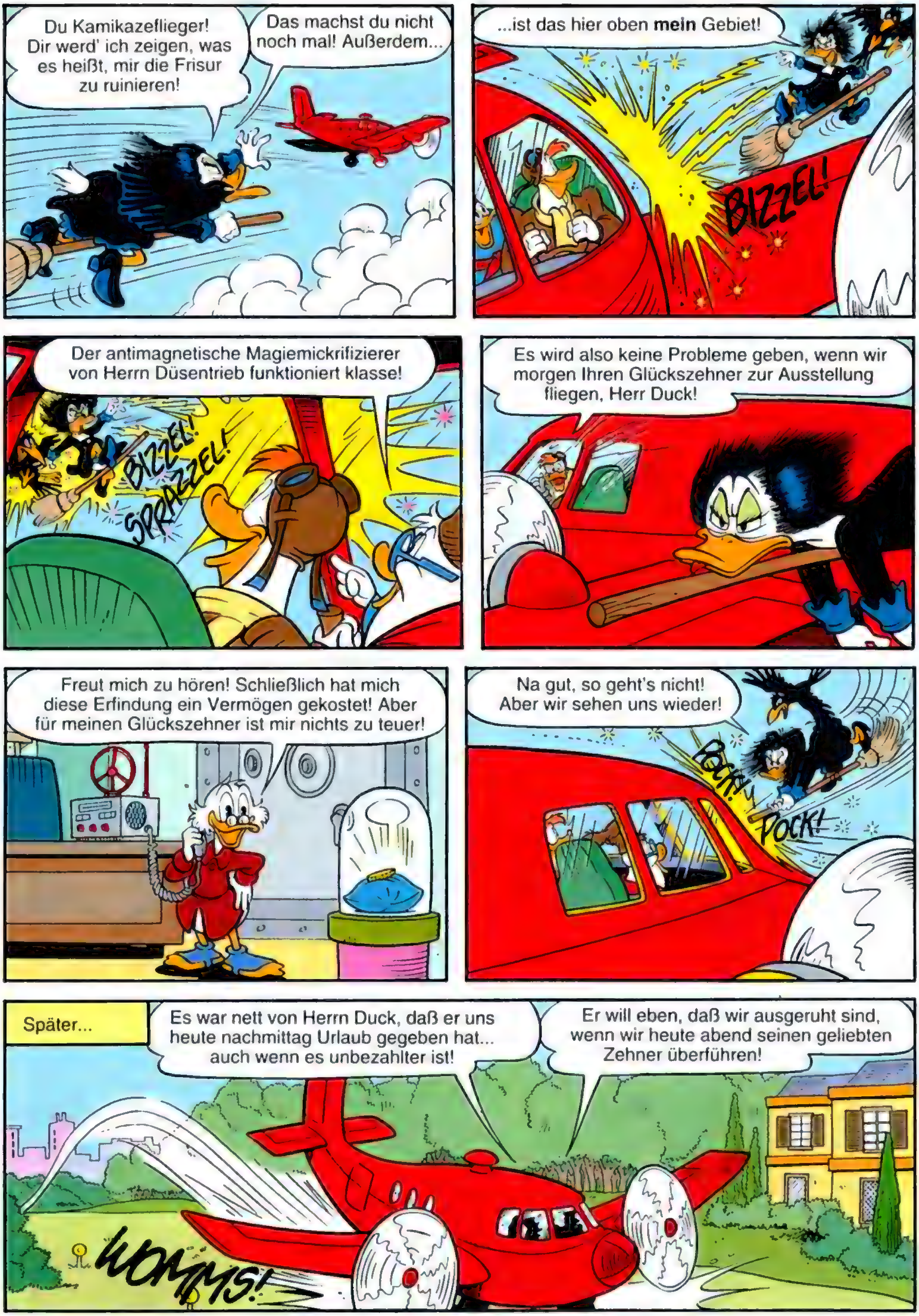
Jetzt in MICKY MAUS präsentiert Band 9

Jetzt überall, wo es Zeitschriften gibt!

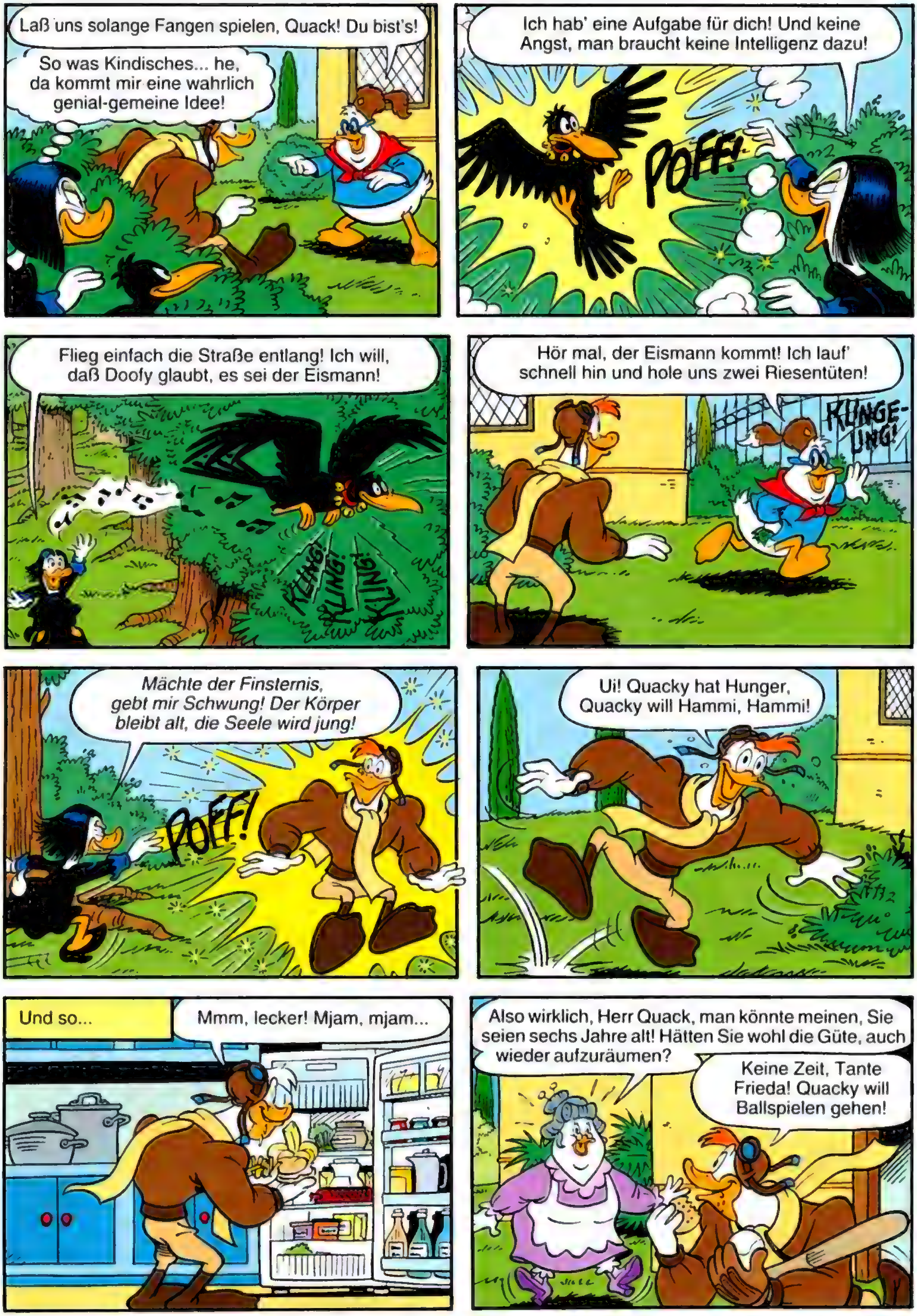
Walt Disney's

DuckTales

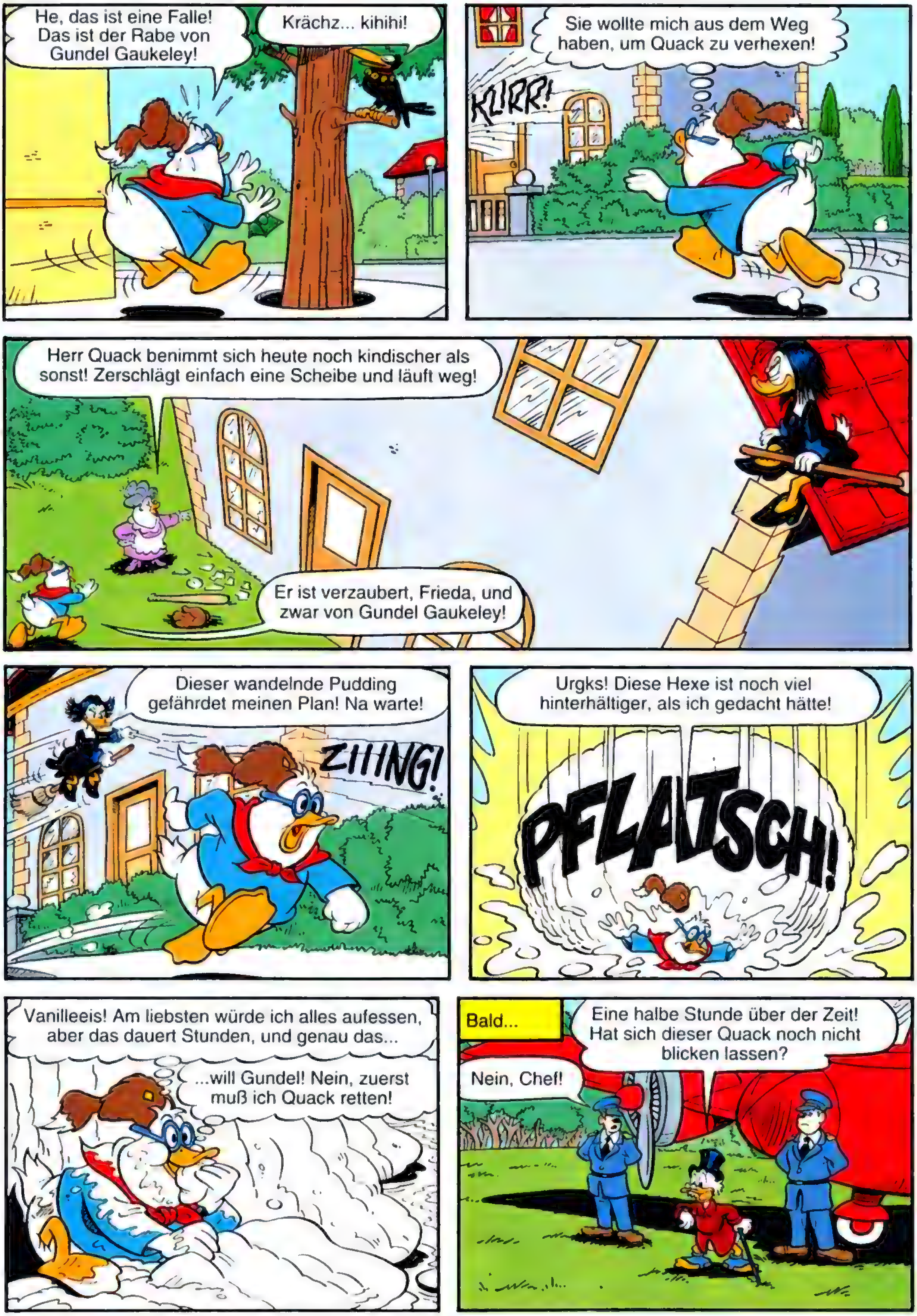
Kindischer Zauber



Du Kamikazeflieger! Dir werd' ich zeigen, was es heißt, mir die Frisur zu ruinieren!
Das machst du nicht noch mal! Außerdem...
...ist das hier oben **mein** Gebiet!
BIZZEL!
Der antimagnetische Magiemickrifizierer von Herrn Düsentrieb funktioniert klasse!
BIZZEL! SPRAZZEL!
Es wird also keine Probleme geben, wenn wir morgen Ihren Glückszehner zur Ausstellung fliegen, Herr Duck!
Freut mich zu hören! Schließlich hat mich diese Erfindung ein Vermögen gekostet! Aber für meinen Glückszehner ist mir nichts zu teuer!
Na gut, so geht's nicht! Aber wir sehen uns wieder!
POCK! POCK!
Später...
Es war nett von Herrn Duck, daß er uns heute nachmittag Urlaub gegeben hat... auch wenn es unbezahlter ist!
Er will eben, daß wir ausgeruht sind, wenn wir heute abend seinen geliebten Zehner überführen!
WOMMS!



Laß uns solange Fangen spielen, Quack! Du bist's!
So was Kindisches... he, da kommt mir eine wahrlich genial-gemeine Idee!
Ich hab' eine Aufgabe für dich! Und keine Angst, man braucht keine Intelligenz dazu!
POFF!
Flieg einfach die Straße entlang! Ich will, daß Doofy glaubt, es sei der Eismann!
KLING! KLING! KLING!
Hör mal, der Eismann kommt! Ich lauf' schnell hin und hole uns zwei Riesentüten!
KLINGE-LING!
Mächte der Finsternis, gebt mir Schwung! Der Körper bleibt alt, die Seele wird jung!
POFF!
Ui! Quacky hat Hunger, Quacky will Hammi, Hammi!
Und so...
Mmm, lecker! Mjam, mjam...
Also wirklich, Herr Quack, man könnte meinen, Sie seien sechs Jahre alt! Hätten Sie wohl die Güte, auch wieder aufzuräumen?
Keine Zeit, Tante Frieda! Quacky will Ballspielen gehen!


He, das ist eine Falle! Das ist der Rabe von Gundel Gaukeley!
Krächz... kihihi!
Sie wollte mich aus dem Weg haben, um Quack zu verhexen!
KLIRR!
Herr Quack benimmt sich heute noch kindischer als sonst! Zerschlägt einfach eine Scheibe und läuft weg!
Er ist verzaubert, Frieda, und zwar von Gundel Gaukeley!
Dieser wandelnde Pudding gefährdet meinen Plan! Na warte!
ZIIING!
Urgks! Diese Hexe ist noch viel hinterhältiger, als ich gedacht hätte!
PFLATSCH!
Vanilleeis! Am liebsten würde ich alles aufessen, aber das dauert Stunden, und genau das...
...will Gundel! Nein, zuerst muß ich Quack retten!
Bald...
Eine halbe Stunde über der Zeit! Hat sich dieser Quack noch nicht blicken lassen?
Nein, Chef!

Ein Märchen wird wahr. Aladdin für Super Nintendo™.

Disney's Aladdin

Jetzt gibt es Aladdin nicht mehr nur in Büchern oder im Film, sondern auch für Dein Super Nintendo™. In Disney's Aladdin bist Du selbst Teil dieses aufregenden und märchenhaften Abenteuers. Echte Zeichentrickfilm-Qualität mit superrealen Grafiken, lebensechten Animationen und einer faszinierenden 3-D-Optik läßt Dich Aladdins Welt hautnah miterleben. Du wirst denken, fühlen und handeln wie er. Mit dem kleinen Affen Abu, Aladdins treuem Begleiter, mußt Du viele Abenteuer voller Action und Dynamik bestehen. Sei clever und gewitzt, dann kannst Du die schöne Prinzessin Jasmine aus den Klauen des bösen Sultans Jafar retten. Wenn Du gut genug für Aladdin bist, ist das Paßwort-System kein Problem, und am Ende des Abenteuers wartet eine spannende Bonusrunde auf Dich. Tauche ein in eine zauberhafte Welt mit wunderschönem Super-Stereo-Sound und brillanten Grafiken. Stürze Dich in ein märchenhaftes Abenteuer, das auf Deinem Super Nintendo™ Realität wird! Mit deutschem Bildschirmtext!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

© The Walt Disney Company, Produced by Capcom Co. Ltd. 1993, Capcom USA Inc. 1993, Licensed by Nintendo

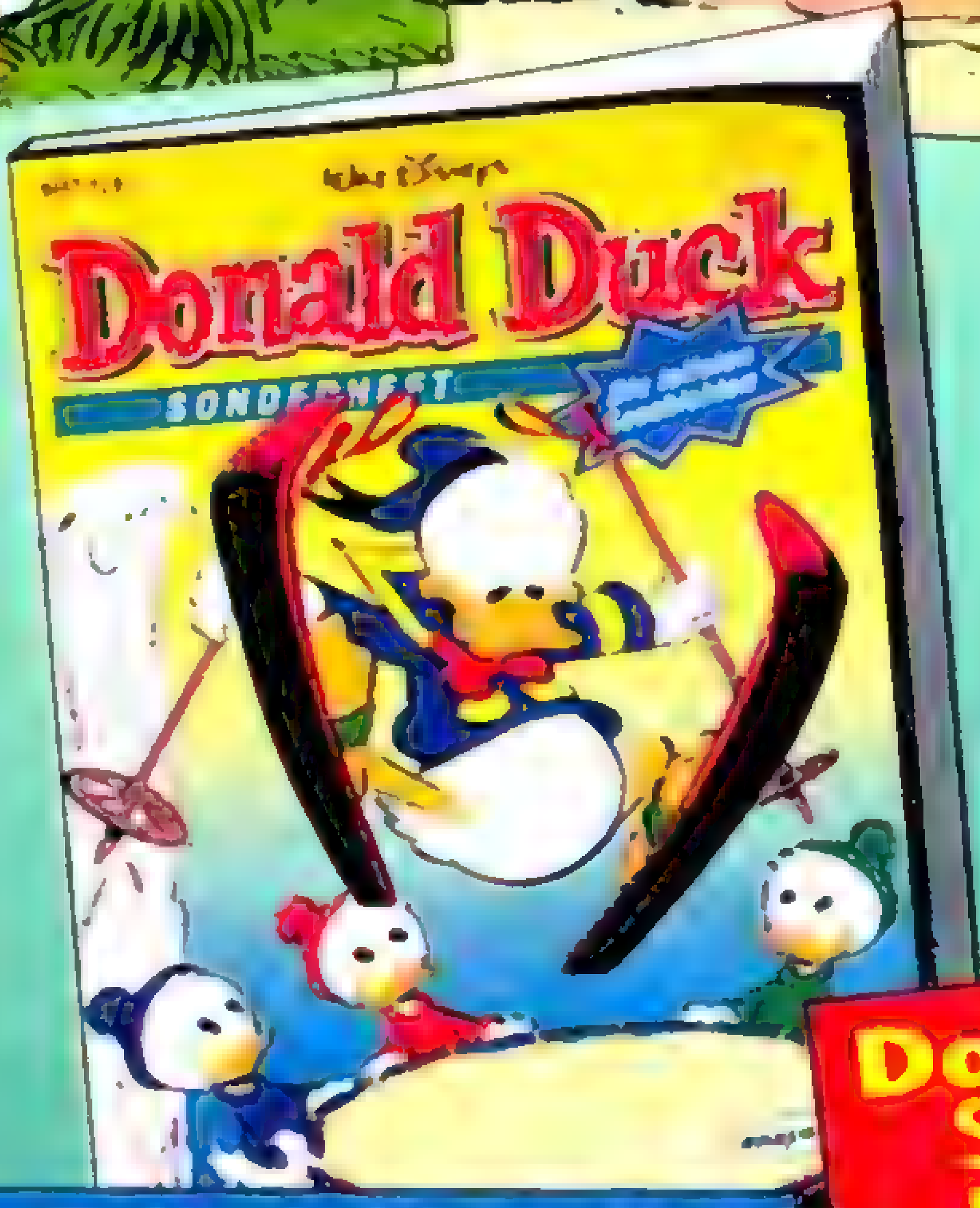
Walt Disney's
Dschungelbuch
Probier's mal
mit Gemütlichkeit...
Jetzt gibt's Moglis spannende Abenteuer als Hörspielcassette mit dazugehörigem Bilderbuch. Probiert's mal!
Ob zu Hause oder unterwegs: Hört zu, wenn Balu brummt und Baghira faucht. In dem tollen Bilderbuch mit Motiven aus dem Disney-Film könnt Ihr die ganze Geschichte selbst nachlesen.Und es gibt noch viele Hörspielabenteuer anderer Disney-Stars!
Seid dabei, wenn Bambi, die Schöne und das Biest, Aladdin und Basil, der Mäuse-Detektiv spannende Abenteuer erleben. Holt sie Euch!
© Disney

Hihihi! Seht mal, was Quacky kann! Ganz ohne Hände!
Sind Sie von Sinnen?
Du meine Güte! Vorsicht!
Jetzt fängt der Spaß erst richtig an... hehe!
Autsch!
BOMMS!
Hören Sie auf mit dem Unsinn, Sie Kindskopf, und starten Sie lieber die Maschine! Na los!
Gleich darauf...
Um Himmels willen, Herr Duck, warten Sie! Sie haben einen Sechsjährigen als Piloten!
Da stört dieser aufsässige Fettwanst ja schon wieder meine Kreise... *zipp und zapp, halt die Klapp*!
Grmpf!!
ZAPP!
Ich bin ja einiges von Ihnen gewöhnt, aber heut fliegen Sie, als wär's das erste Mal!
Hihi! Das ist lustiger als Achterbahn!
Quacky spielt Bruchlandung im Dschungel bei den bösen Tieren!
Schluck! Dieser wahnsinnige Blick! Als ob er verhext wurde!
KRACH!
SCHROMM!

Wenig später...
Halt, Hexe! Ich will, daß du Quack wieder in einen Erwachsenen verwandelst!
Wozu? Die Wirkung des Zauberspruchs läßt von selbst nach!
Und dann wird er sich ganz **erwachsen** schämen, daß er mir half, Bertels Glückszehner zu stehlen!
Ich hab' das Gefühl, Gundel glaubt, daß ihr von jemandem wie mir keine Gefahr droht!
Aber da irrt sie sich!
Jetzt gehörst du mir! Nach all den Jahren...
PSSSSSSSCH
Kreisch! Das gilt nicht!
Typisch! Andere verhexen, aber selbst zimperlich sein! Alte Nebelkrähe!
WOMP!
Augenblick, Gundel! Ich hab' noch ein Hühnchen mit dir zu rupfen!
Gut gemacht, Doofy! Dafür darfst du dir etwas wünschen!
Später...
Schleck! Lieb, daß du die Belohnung mit mir teilst!
Hihi! Ich glaub' fast, so ganz hat der Zauber noch nicht aufgehört zu wirken...
ENDE

Afrikanische Abenteuer!

Donald macht sich mal wieder lustig über die Kinder, als sie erklären, sie wollten in Afrika einen Kulturfilm drehen. Dann wird die Sache aber doch ernst, und Donald reist den Jungs nach in den Busch. Dort leistet er sich mal wieder einen seiner üblen Scherze. Diesmal jedoch mit verheerenden Folgen für ihn selbst...



Donald Duck Sonderheft Nr. 128

Jetzt überall, wo es Zeitschriften gibt!

ANZEIGE

■ 23 Lernprogramme: Sprache, Mathematik, Spiele, Musik ■ 1000 Quizfragen ■ Riesen-Bildschirm ■ Zeichentrickfilme ■ 6 Schwierigkeitsstufen ■ 1-2 Spieler ■ Musik ■ Erweiterungs-Kassetten ■ Netzanschluß ■ Schreibmaschinentastatur ■ Direkte Programmanwahl ■ Lautstärkeregler ■ Abschaltautomatik

Dein neuer Freund! Ein super Computer!

Wow - der Genius Leader Notebook spricht und spielt mit Dir. Er stellt Dir 1000 Fragen und gibt Dir 1000 Antworten. Er läßt Dich Filmregisseur spielen und Trickfilme produzieren. Wünsch' ihn Dir zu Weihnachten – wenn Du schlau bist!

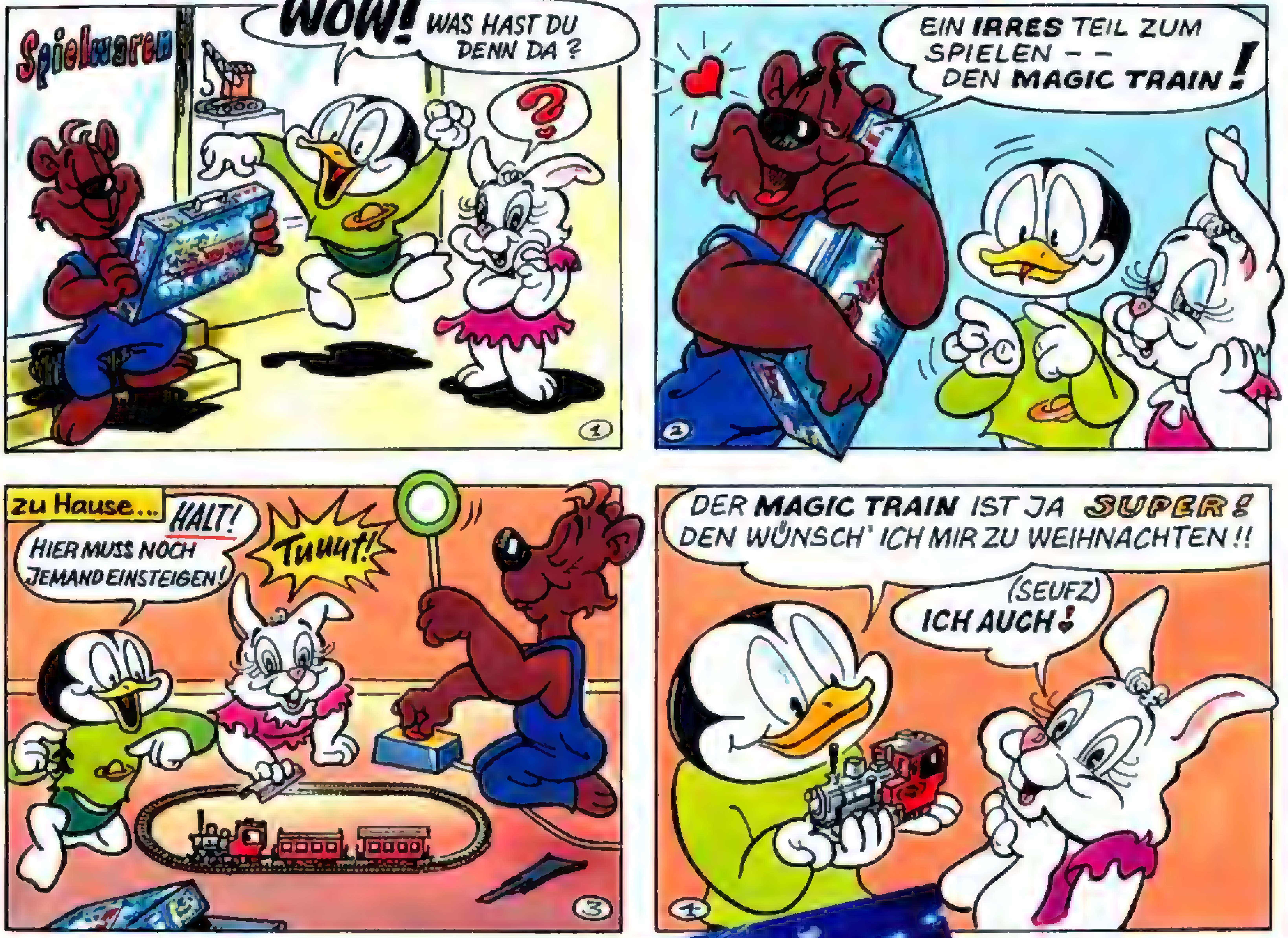
VTECH®

Weltweit die Nr. 1
Spielend fürs Leben lernen

Walt Disney's
GOOFY
Schon meine neueste Errungenschaft gesehen, Micky? Ein Stöckchen, mit dem man garantiert Wasser finden kann!
Man nennt so was auch eine Wünschelrute! Sobald irgendwo Wasser...
...in der Nähe ist, fängt sie an zu zucken! Paß mal auf!
Da, sie funktio-niert!
?!?
Hm, das ist allerdings komisch! Sie zeigt nach **oben!**
Ist ja auch kein Wunder, Goofy! Es fängt schließlich...
...gerade an zu **regnen!**
ENDE

ANZEIGE

Die Eisenbahn zum Spielen



Magic Train

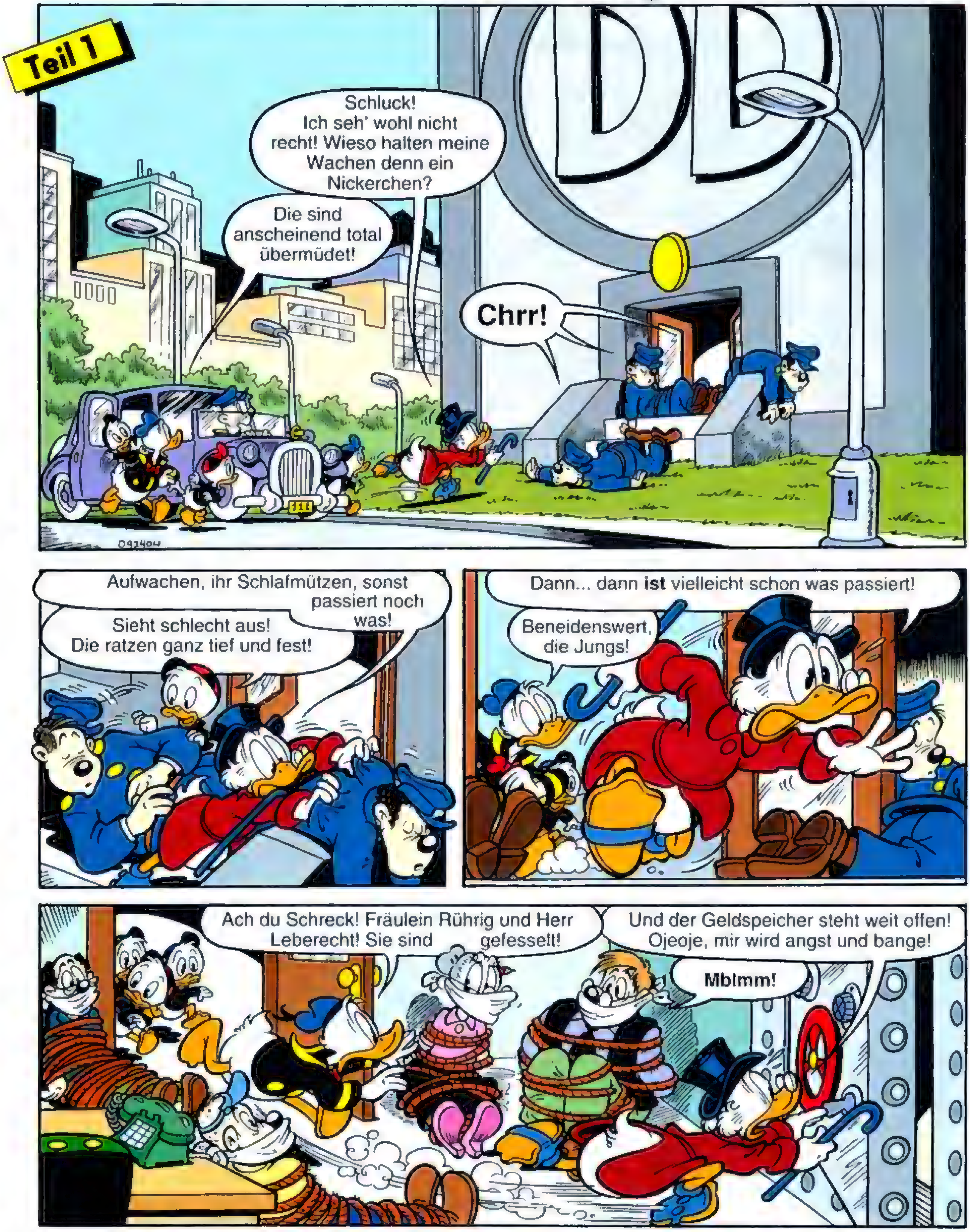
– ein toller Spielspaß für viel Action. Start-Sets mit Personen- oder Güterzug gibt's im Spielwaren-Fachgeschäft.

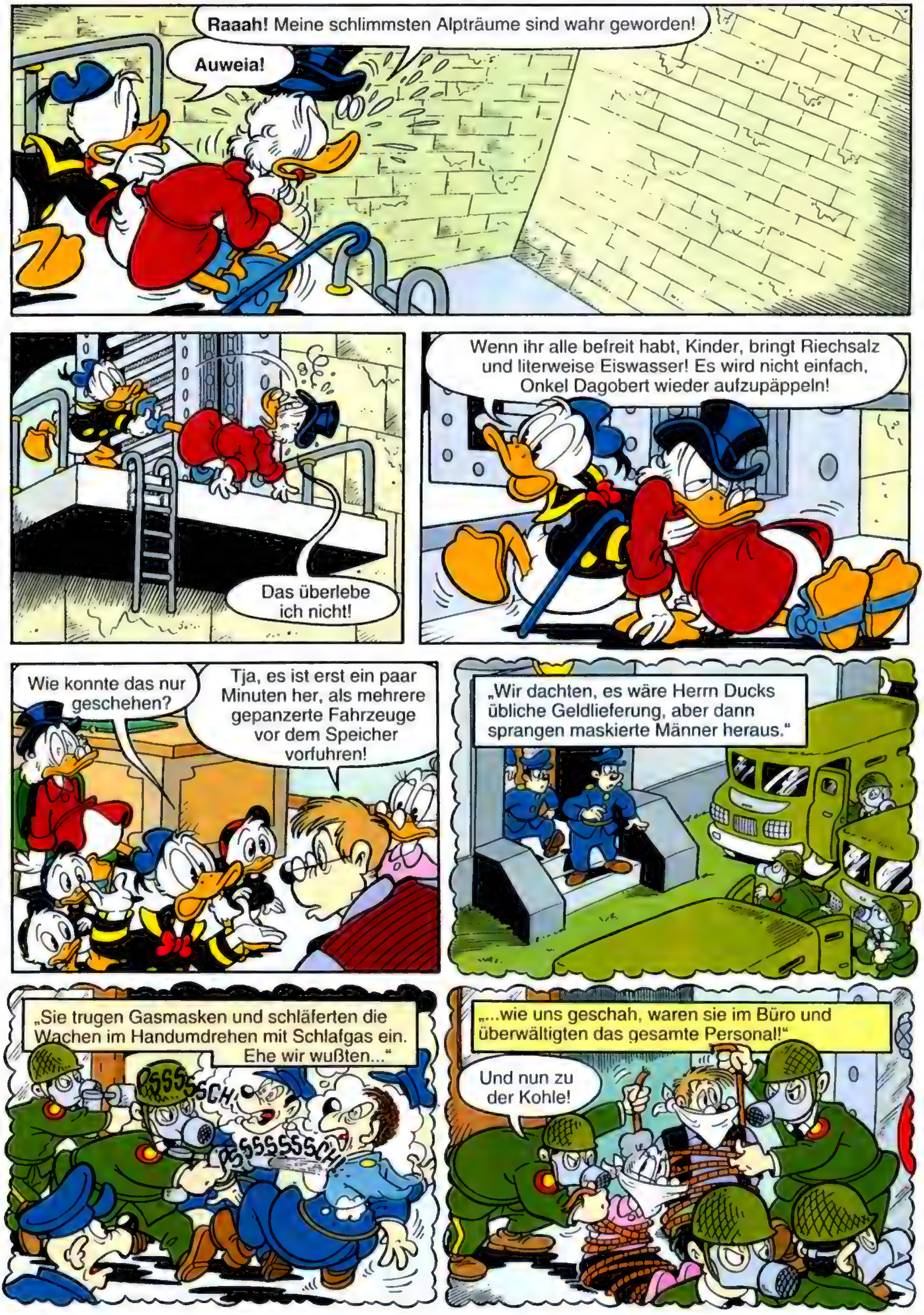
... natürlich von FLEISCHMANN

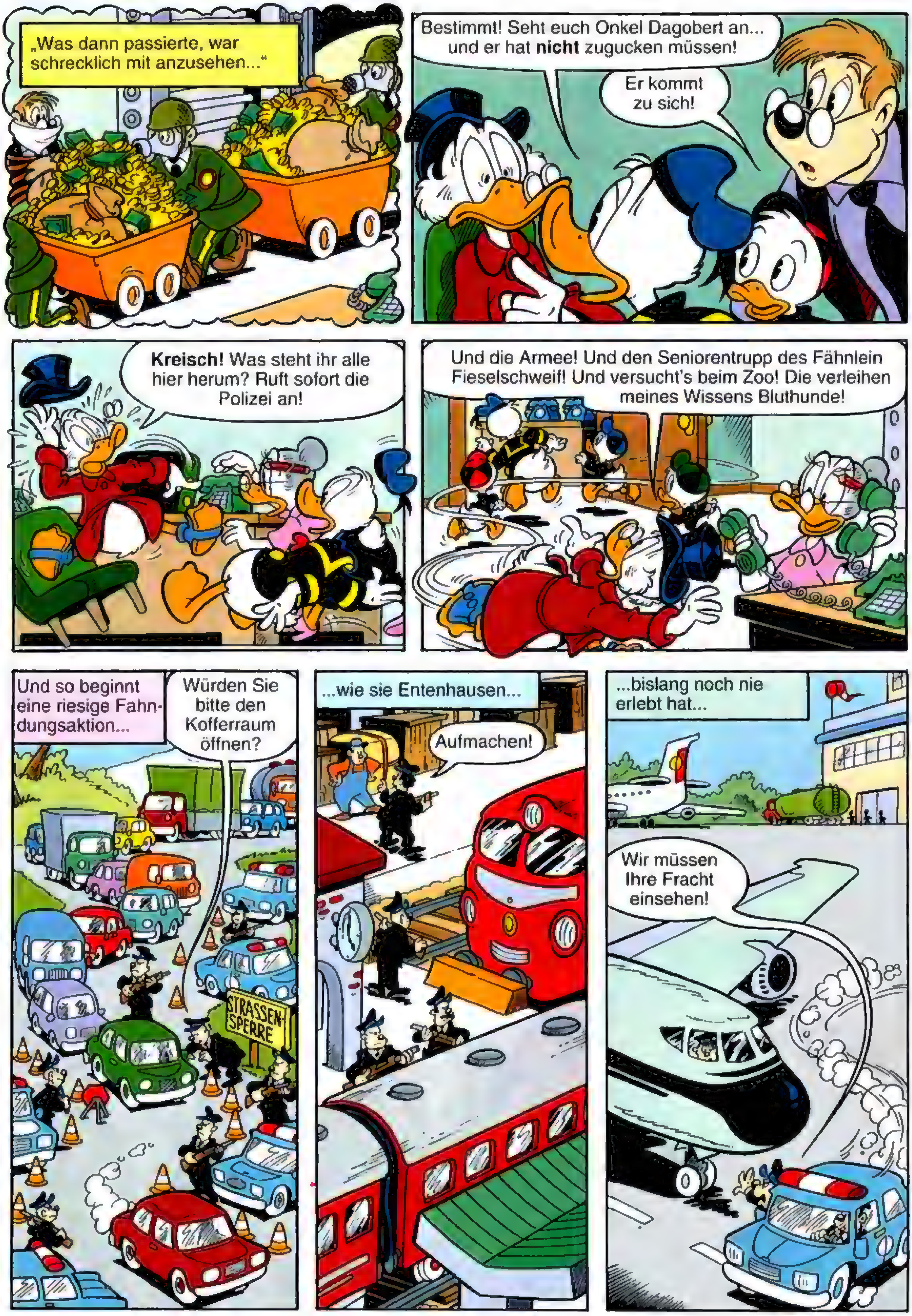
Walt Disney's

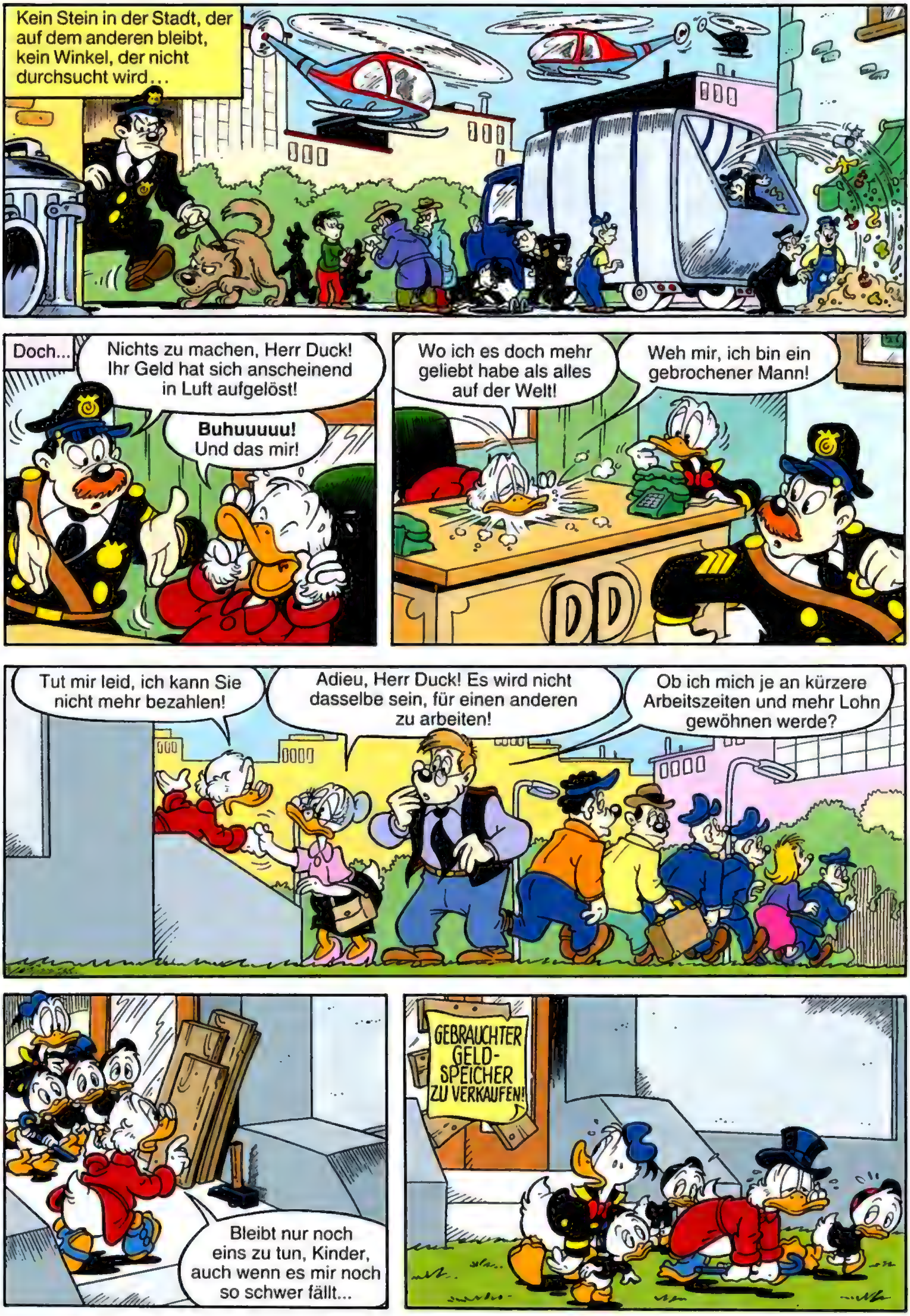
Dagobert Duck

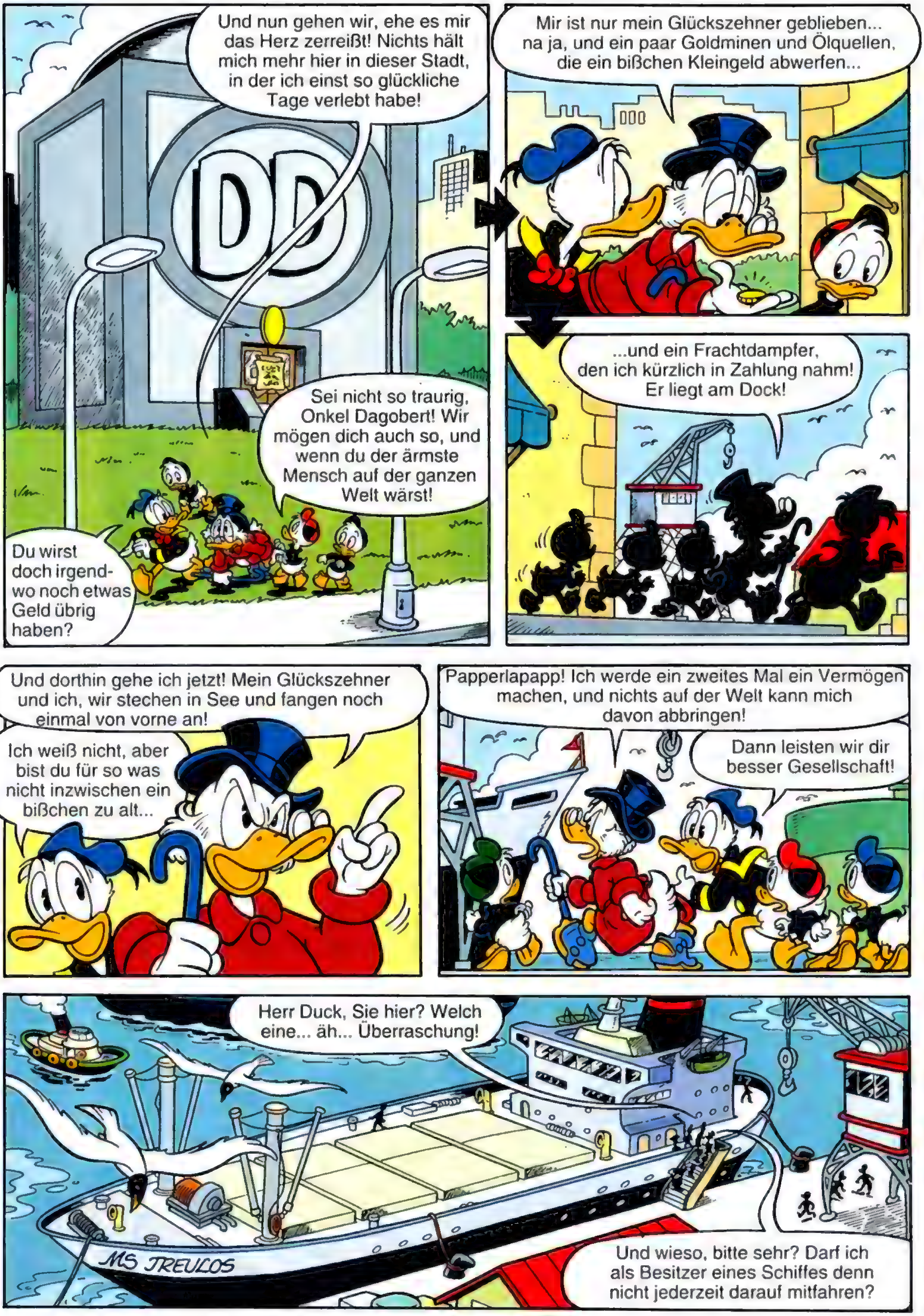
Fracht für Fotobogo




Raaah! Meine schlimmsten Alpträume sind wahr geworden!
Auweia!
Das überlebe ich nicht!
Wenn ihr alle befreit habt, Kinder, bringt Riechsalz und literweise Eiswasser! Es wird nicht einfach, Onkel Dagobert wieder aufzupäppeln!
Wie konnte das nur geschehen?
Tja, es ist erst ein paar Minuten her, als mehrere gepanzerte Fahrzeuge vor dem Speicher vorfuhren!
„Wir dachten, es wäre Herrn Ducks übliche Geldlieferung, aber dann sprangen maskierte Männer heraus."
„Sie trugen Gasmasken und schläferten die Wachen im Handumdrehen mit Schlafgas ein. Ehe wir wußten..."
PSSSSSCH
PSSSSSSSSCH
„...wie uns geschah, waren sie im Büro und überwältigten das gesamte Personal!"
Und nun zu der Kohle!


„Was dann passierte, war schrecklich mit anzusehen...“
Bestimmt! Seht euch Onkel Dagobert an... und er hat **nicht** zugucken müssen!
Er kommt zu sich!
Kreisch! Was steht ihr alle hier herum? Ruft sofort die Polizei an!
Und die Armee! Und den Seniorentrupp des Fähnlein Fieselschweif! Und versucht's beim Zoo! Die verleihen meines Wissens Bluthunde!
Und so beginnt eine riesige Fahndungsaktion...
Würden Sie bitte den Kofferraum öffnen?
STRASSEN-SPERRE
...wie sie Entenhausen...
Aufmachen!
...bislang noch nie erlebt hat...
Wir müssen Ihre Fracht einsehen!


Kein Stein in der Stadt, der auf dem anderen bleibt, kein Winkel, der nicht durchsucht wird…
Doch…
Nichts zu machen, Herr Duck! Ihr Geld hat sich anscheinend in Luft aufgelöst!
Buhuuuuu! Und das mir!
Wo ich es doch mehr geliebt habe als alles auf der Welt!
Weh mir, ich bin ein gebrochener Mann!
DD
Tut mir leid, ich kann Sie nicht mehr bezahlen!
Adieu, Herr Duck! Es wird nicht dasselbe sein, für einen anderen zu arbeiten!
Ob ich mich je an kürzere Arbeitszeiten und mehr Lohn gewöhnen werde?
Bleibt nur noch eins zu tun, Kinder, auch wenn es mir noch so schwer fällt…
GEBRAUCHTER GELD-SPEICHER ZU VERKAUFEN!



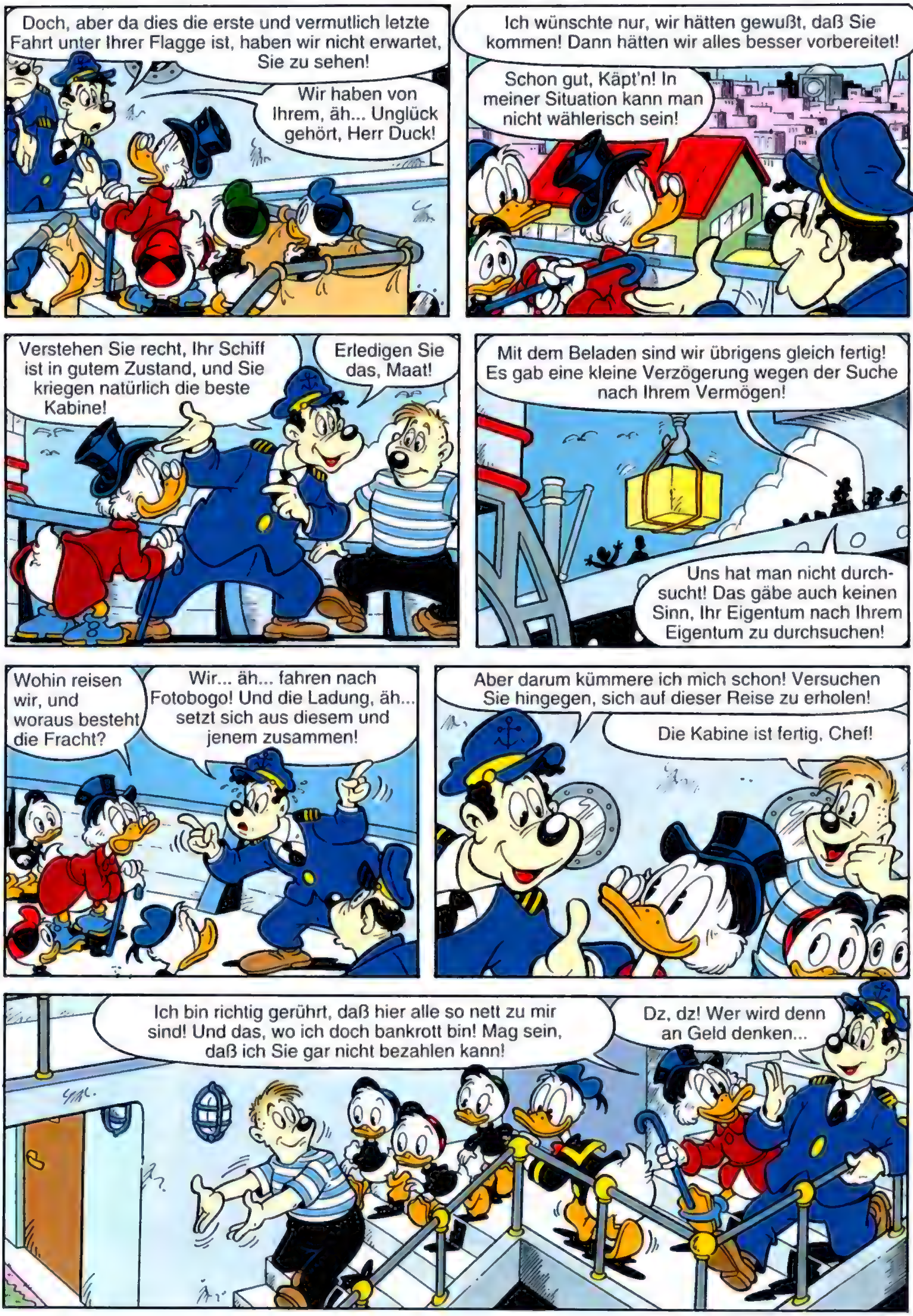
Und nun gehen wir, ehe es mir das Herz zerreißt! Nichts hält mich mehr hier in dieser Stadt, in der ich einst so glückliche Tage verlebt habe!
Sei nicht so traurig, Onkel Dagobert! Wir mögen dich auch so, und wenn du der ärmste Mensch auf der ganzen Welt wärst!
Du wirst doch irgendwo noch etwas Geld übrig haben?
Mir ist nur mein Glückszehner geblieben... na ja, und ein paar Goldminen und Ölquellen, die ein bißchen Kleingeld abwerfen...
...und ein Frachtdampfer, den ich kürzlich in Zahlung nahm! Er liegt am Dock!
Und dorthin gehe ich jetzt! Mein Glückszehner und ich, wir stechen in See und fangen noch einmal von vorne an!
Ich weiß nicht, aber bist du für so was nicht inzwischen ein bißchen zu alt...
Papperlapapp! Ich werde ein zweites Mal ein Vermögen machen, und nichts auf der Welt kann mich davon abbringen!
Dann leisten wir dir besser Gesellschaft!
Herr Duck, Sie hier? Welch eine... äh... Überraschung!
MS TREULOS
Und wieso, bitte sehr? Darf ich als Besitzer eines Schiffes denn nicht jederzeit darauf mitfahren?

Reebok

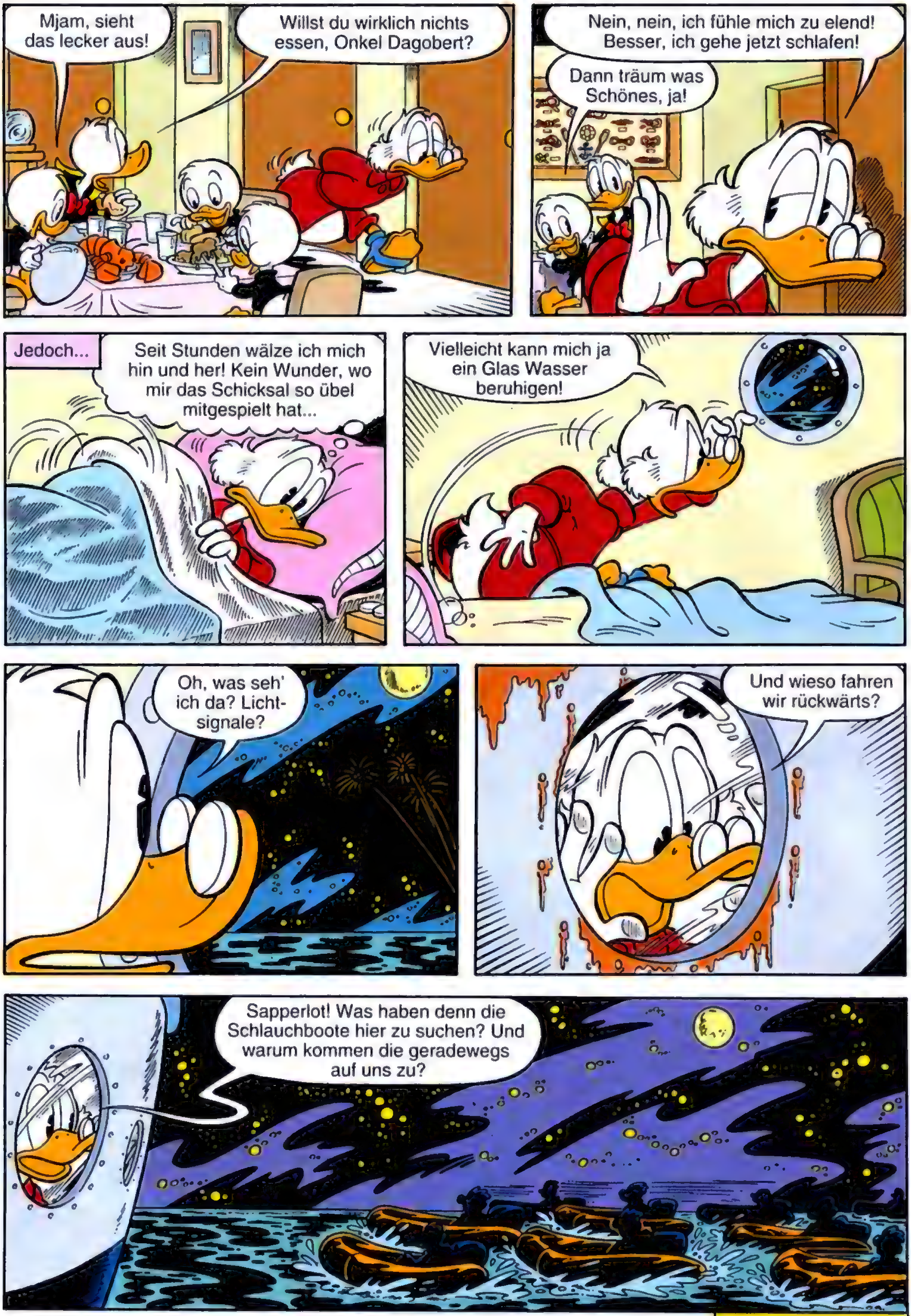
BLACKTOP™

»MEIN VORBILD BIN ICH«

BLACKTOP™ IST VON REEBOK®. GEMACHT FÜR DIE STRASSE. FÜR DEN SCHWARZEN ASPHALT. HIER SEHT IHR, WIE BLACKTOP™ AUSSIEHT. BEIM HÄNDLER SEHT IHR, WAS BLACKTOP™ AUS EUCH MACHT.


Doch, aber da dies die erste und vermutlich letzte Fahrt unter Ihrer Flagge ist, haben wir nicht erwartet, Sie zu sehen!
Wir haben von Ihrem, äh... Unglück gehört, Herr Duck!
Ich wünschte nur, wir hätten gewußt, daß Sie kommen! Dann hätten wir alles besser vorbereitet!
Schon gut, Käpt'n! In meiner Situation kann man nicht wählerisch sein!
Verstehen Sie recht, Ihr Schiff ist in gutem Zustand, und Sie kriegen natürlich die beste Kabine!
Erledigen Sie das, Maat!
Mit dem Beladen sind wir übrigens gleich fertig! Es gab eine kleine Verzögerung wegen der Suche nach Ihrem Vermögen!
Uns hat man nicht durchsucht! Das gäbe auch keinen Sinn, Ihr Eigentum nach Ihrem Eigentum zu durchsuchen!
Wohin reisen wir, und woraus besteht die Fracht?
Wir... äh... fahren nach Fotobogo! Und die Ladung, äh... setzt sich aus diesem und jenem zusammen!
Aber darum kümmere ich mich schon! Versuchen Sie hingegen, sich auf dieser Reise zu erholen!
Die Kabine ist fertig, Chef!
Ich bin richtig gerührt, daß hier alle so nett zu mir sind! Und das, wo ich doch bankrott bin! Mag sein, daß ich Sie gar nicht bezahlen kann!
Dz, dz! Wer wird denn an Geld denken...

Da geht's lang! Ihre Kabine ist am stumpfen Ende des Schiffs!
Sie meinen wohl das Heck, oder? Als alter Seebär will ich die korrekten Ausdrücke hören, klar?
Hahaha! Sie werden doch einen Scherz verstehen! Wir schwimmendes Volk lieben es eben, Landratten wie Sie aufzuziehen!
Na ja, wenn das so ist... autsch!
Oha! Was hat das denn zu bedeuten?
Das, äh... das sind bloß die Zollvorschriften, Herr Duck! Kein Mensch darf die Fracht anrühren, bis wir sicher in... in...
FRACHTRAUM
ZUTRITT VERBOTEN!
Fotobogo!
Richtig, in Fotobogo sind! Genau das wollte ich sagen!
Bitte, treten Sie ein! Ich hoffe, Sie fühlen sich hier wohl!
O Mann, das will ich meinen!
Später, auf See...
Da kommt das Essen, Onkel Dagobert!
Danke, nicht für mich! Ich habe das alles noch nicht verkraftet!
Mit Empfehlung vom Käpt'n! Er dachte, Sie möchten die erste Nacht an Bord vielleicht lieber in Ihrer Kajüte speisen!
Recht hat er!



Fortsetzung folgt!

TEST

Welcher Dino-Typ bist du?

Das Dino-Fieber geht um. Ob in Zeitschriften, Kinofilmen, Funk oder Fernsehen – überall tauchen die Ungetüme der Urzeit wieder auf. Aber zu welchem Dino-Typ du gehörst, erfährst du nur hier!

1. Welche dieser drei tierischen „Persönlichkeiten" hättest du am liebsten als Haustier?

a. Zischel, die lusssstige Klapperschlange 🟡
b. Glubsch, den zauberhaften Gecko 🔵
c. Heinzi, den quirligen Piranha für die Badewanne 🔴

2. Du darfst dir einen Kettenanhänger als Glücksbringer aussuchen. Welchen nimmst du?

a. Den linken Reißzahn eines riesigen Säbelzahntigers 🔴
b. Den rechten Stoßzahn eins Mammutbabys 🟡
c. Adalbert Zweisteins Weisheitszahn 🔵

3. Stell dir vor, es ist 150 Millionen Jahre früher. Du hast mächtig Hunger auf ein zähes Dino-Steak. Wie ißt du das Steak?

a. Mit meinen Händen und kaue(r)nder Ausdauer 🟡
b. Ich schlinge es in einem Stück hinunter 🔴
c. Mit dem Wegwerf-Besteck aus Wurzelholz, das ich extra für diesen Zweck geschnitzt habe 🔵

4. Einem Tyrannosaurus läuft das Wasser im Mund zusammen, als er dich sieht. Wie verhältst du dich?

a. Ich lasse mich aufessen und hoffe, in ferner Zukunft als fossiler Mageninhalt eines Dinos im Museum zu hängen 🔵
b. Ich laufe dem Monstrum wieselflink davon 🟡
c. Roaaarrr!! – Ich schlage ihn mit meinem Gebrüll in die Flucht 🔴

AUSWERTUNG

Eins, zwei, Dino – jetzt muß du nur noch deine Punkte zusammenzählen!

🔵 = 30 Millionen Punkte
🟡 = 20 Millionen Punkte
🔴 = 10 Millionen Punkte

90 bis 120 Millionen Punkte:

Du gehörst zum Typus der **Wal-Echsen** wie auch der gutmütige, 18 Meter lange **Cetiosaurus**. Er wog fast 10 Tonnen! Kein Wunder, denn er verschluckte riesige, runde Steine, um seine zähe Pflanzennahrung besser verdauen zu können! Er war ein friedlicher und genügsamer Urzeit-Riese – ein richtiger Schmuse-Dino!

50 bis 80 Millionen Punkte:

Du bist ein richtiger **Dryosaurier-Typ!** Die **Dryosaurier** waren kleine, schnelle Dinos. Weil sie so extrem anpassungsfähig waren, konnte ihre Art ganze 100 Millionen Jahre überleben! Klimawechsel von brütenden Hitzeperioden zu klirrend kalten Eiszeiten steckten sie locker weg! Sie waren wahre Überlebenskünstler!

10 bis 40 Millionen Punkte:

Ganz schön gefährlich! Du gehörst eindeutig zum **„Tyrannosaurus-Rex"-Typus!** Der **Tyrannosaurus** war sozusagen der Herrscher über das Dino-Reich bis zum Ende aller Saurier. Kraft und Ausdauer zeichneten ihn aus – aber auch eine gehörige Portion Gefräßigkeit und nicht zuletzt sein gefürchteter Killer-Instinkt!

EV-MM 4693/4

Im Land des Magiers

ENTE GUT…

Micky soll in Absurdistan, einem fernen Land voller Wunder und Gefahren, eine Fotoreportage machen. Überraschend trifft er dort den berühmten Archäologen Indiana Goof, der eine Expedition organisiert. Er will den Thron eines absurdistanischen Herrschers finden, der zugleich ein mächtiger Magier war. Dieser besaß einen Thron, der jedem, der darauf Platz nahm, auch die ausgefallensten Wünsche erfüllte. Indiana Goof bittet Micky, ihn auf seiner Expedition zu begleiten. Kaum unterwegs in einer der wildesten Gegenden Absurdistans, sind ihnen auch schon heimliche Verfolger auf den Fersen. Bald werden sie Abenteuer erleben, wie sie aufregender kaum sein können…

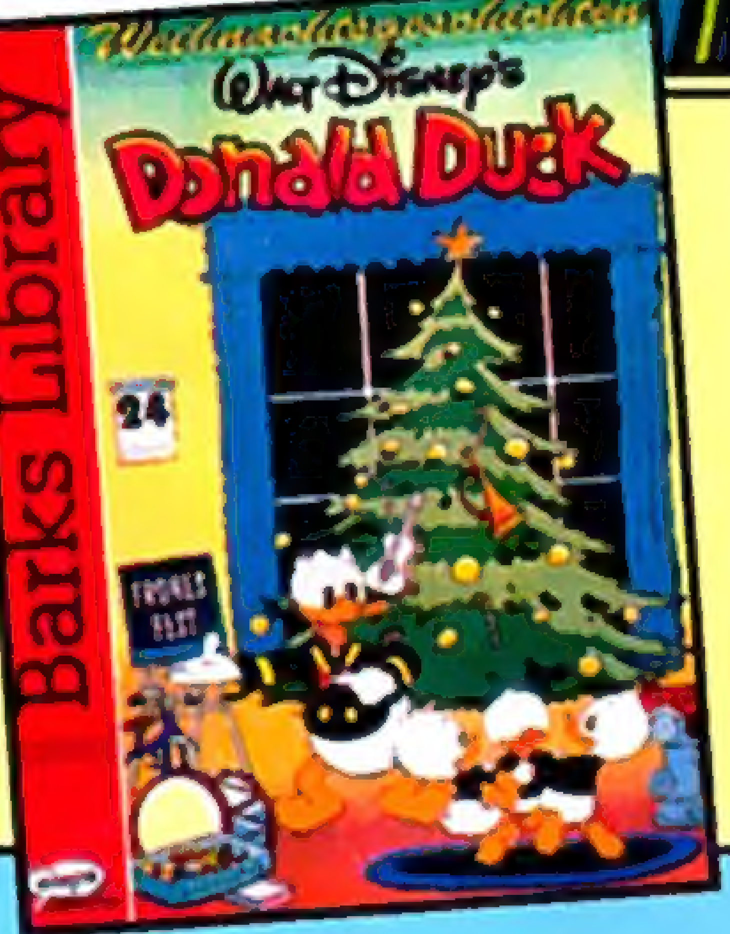
Die ist nur eins von vielen spannenden Abenteuern in Walt Disneys
LUSTIGES TASCHENBUCH Nr. 189

Morgen, Kinder, wird's was geben!

Stimmt nicht ganz, denn diesen tollen Sonderband mit Weihnachtsgeschichten der Familie Duck gibt es heute schon. Carl Barks, der geniale Zeichner dieser Geschichten, hat sich wieder alle Mühe gegeben. Weihnachten kann kommen!

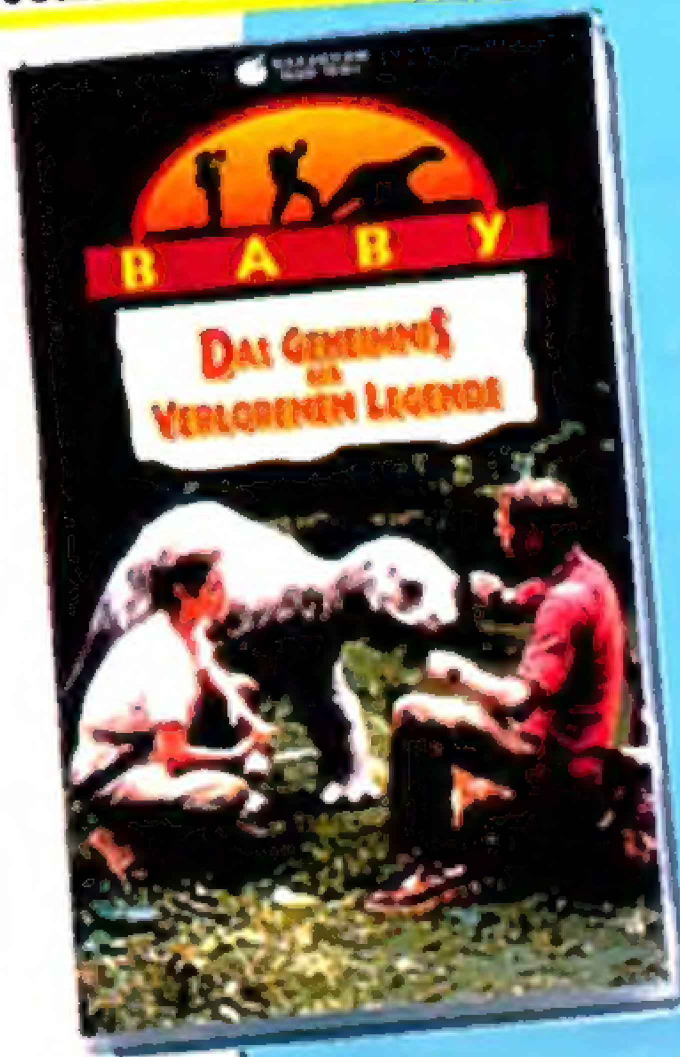
Barks Library Special: Weihnachtsgeschichten

56 Seiten DM 14,80 Erhältlich im Buchhandel



Ein Dinosaurier-Film voll packender Spannung:

Jetzt auf Videokaufcassette



„Baby – Das Geheimnis der verlorenen Legende"

Gibt es in den Urwäldern Afrikas – immer noch unentdeckt – riesige Saurier? Die größten Lebewesen, die je auf unserem Planeten gelebt haben? Susan Matthew-Loomis (Sean Young), eine junge amerikanische Wissenschaftlerin, und ihr Mann Georg (William Katt) kommen durch Zufall auf die Spur dieser unheimlichen Riesen. Die Saurier – allen voran ein niedliches Saurier-Baby – erobern ihr Herz und sorgen für ein unglaublich spannendes Abenteuer. Wird es Susan und Georg gelingen, die Urzeitwesen vor der Profitgier verbrecherischer Wissenschaftler zu schützen?

Laufzeit: 88 Minuten Preis: ca. DM 30,–

Auflösungen der Detektivaktion

Fall 1 „Kater Karlos Alibi": Auf Kater Karlos "Entlastungsfoto" sind Uhrzeit oder Kalenderblatt falsch. Denn zur Tatzeit wehte in Gänseburg heftiger Sturm, und dann steigt der Rauch nicht kerzengerade zum Himmel.

Fall 2 „Eine heiße Spur": Deutschland und England haben gar keine gemeinsame Grenze. Die Meldung muß also falsch sein! Und ganz nebenbei: Als gebildetem Mann wäre Detektiv Spürli so ein Fehler nie passiert.

Fall 3 „Der doppelte Kragenzwerg": Der richtige Kragenzwerg war gestern noch in New York. Die Armbanduhr des rechten Verdächtigen zeigt nicht 4 Uhr wie die große Wanduhr, sondern 10 Uhr – und das ist New Yorker Zeit. Dieser Verdächtige dürfte wohl Kragenzwerg sein.

Die Aushilfs-Cowboys

Weil die Cowboys von Onkel Dagoberts Ranch gerade an einem Rodeo teilnehmen, müssen Donald und die Kinder sie vertreten. Sie sollen eine Rinderherde zur Verladestation in die Stadt treiben. Donald spielt sich als Obercowboy auf und sorgt für große Heiterkeit. Doch bald wird's ernst. Eine gefährliche Bande von Viehdieben will unseren Behelfscowboys die Herde abjagen…

Freu dich auf dieses tolle Abenteuer in Walt Disneys DONALD DUCK Nr. 318 Zweitauflage

Am 9.12.93 kommt ein wunderschöner Film in die Kinos:

Die Muppets-Weihnachtsgeschichte

MICKY MAUS verlost 1000 Kinokarten!

Kermit, Miss Piggy, Gonzo und viele andere Muppets sind mit dabei!

MICKY MAUS verlost zu diesem Film 1000 Kinokarten (je 2 pro Gewinner!) für Sondervorführungen in 6 Städten.

Wenn du in der Nähe einer der unten genannten Städte wohnst und eine Sondervorführung besuchen willst, dann sende uns deine Adresse auf einer Postkarte, schreib auch unbedingt dazu, **in welcher der genannten Städte** du den Film sehen willst. Sende die Karte an:

Ehapa Verlag
Muppets
Postfach 101245
D-70011 Stuttgart

Einsendeschluß ist der 18.11.93.

Sondervorführungen am Sonntag, den 5.12.93, um 11 Uhr in:

Hamburg, Frankfurt, Berlin, Köln, München, Essen

Die Karten werden unter allen Einsendern verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Diese Woche im Disney Club:

ARD
Samstags von 16.05 bis 17.30 Uhr
Sonntags von 8.35 bis 10.00 Uhr
(Wiederholung vom Samstag)

Filme:
Ein Mottenschwarm schlüpft durch eine kaputte Glasscheibe in ein Kleidergeschäft. **Ein Mottenmädchen** macht sich selbständig und spielt mit einer Flamme. Da verfängt sie sich in einem Spinnennetz...

Darkwing Duck: Ein Comic-Buchverlag will ein Buch über Darkwing herausbringen. Da Darkwing der Meinung ist, daß nur er selbst sich im richtigen Licht erscheinen lassen kann, setzt er sich hin und beginnt, seine Abenteuer niederzuschreiben...

Chip und Chap: In einer unterirdischen Höhle stoßen die Ritter des Rechts auf Klordane und sein Gletschereis. Klordane will mit Hilfe eines Erdbebens die gesamten Goldreserven stehlen...

Mein Leben als Babysitter: Nick und Mitch sind, seit sie sich kennen, Rivalen. Sowohl beim Sport als auch in Sachen Mädchen. Da kommt eine neue, bildhübsche Mitschülerin an die Schule. Und sofort flammt der alte Streit wieder auf...

...ALLES GUT

NÄCHSTE WOCHE IM MICKY MAUS MAGAZIN
Super-Extra:
LEUCHT-DINO
Tyrannosaurus-Rex
Er war der gewaltigste von allen!
Schon bei Tageslicht eine respekteinflößende Erscheinung!
Schaurig-schön anzuschauen: das grüne Leuchten seines eindrucksvollen Skeletts bei Nacht!
KINDER GIPFEL 1994
Euro Disney Resort
Dabeisein!
Mitmachen beim großen FREUNDSCHAFTS-WETTBEWERB
Tolle Preise zu gewinnen!
Start nächste Woche!
4 Sammelkarten
MICKY MAUS
LEUCHT-DINO